邮发代号：52-190 每月5日发行

年度八大僵尸游戏大点兵

电脑乐园
Personal Computer Game Guide
游戏攻略



强打攻略特区>>>
特别任务支援科调查手册（下）
零之轨迹 全DP攻略

游边戏外>>>
变形金刚3
最容易忽略的隐藏要素

战网天下>>>
英雄联盟 水晶裂痕地图基础前瞻

专题企划 恐惧之王再临前夕
暗黑破坏神III 绝密封测白皮书

泡泡战士™ CRAZY SHOOTING
bf.sdo.com
超人气水枪射击游戏

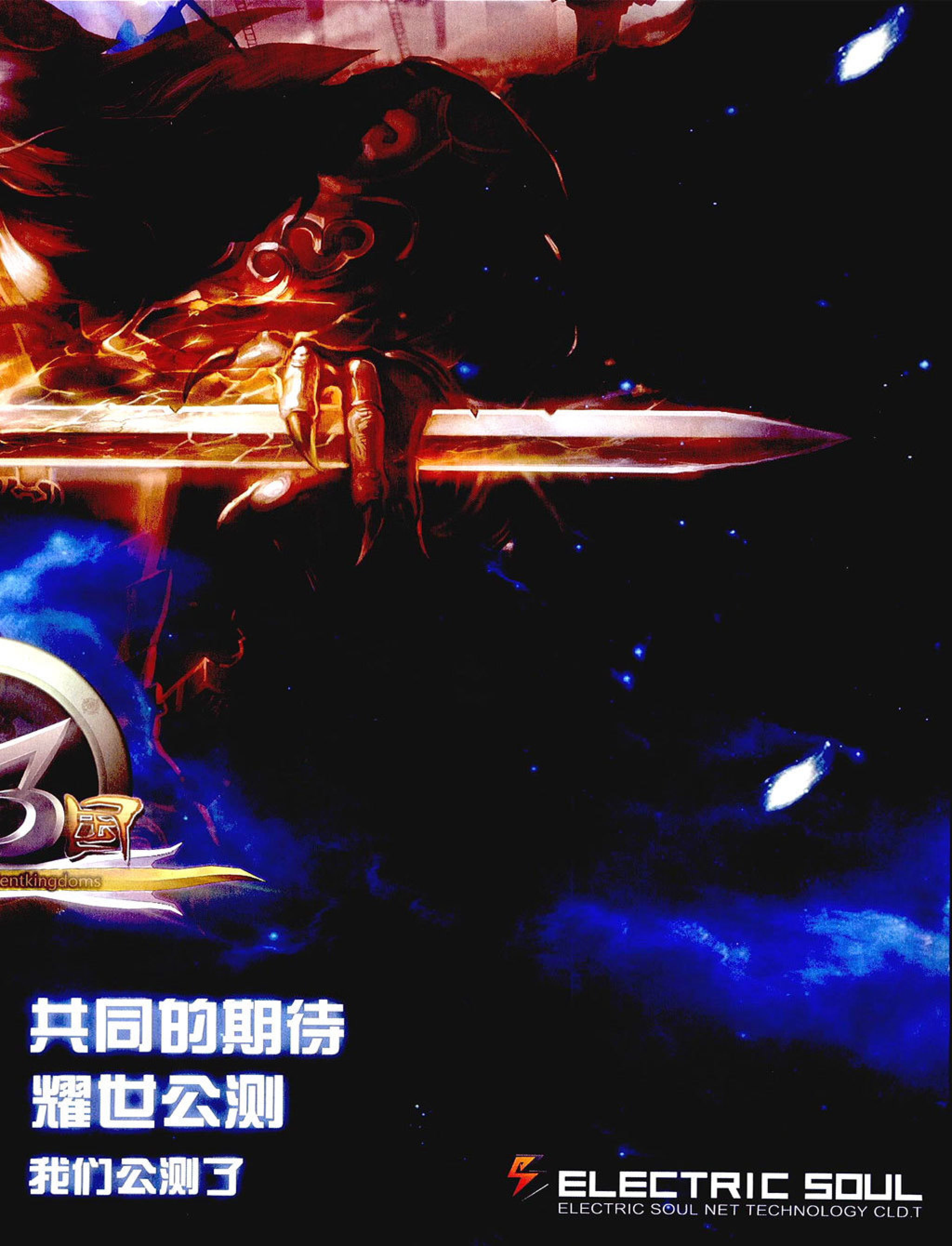
泡泡堂 卡丁车新款续作 : 经典形象演绎激烈枪战 : N多道具让你一秒变高手

3D射击可爱萌主
11月盛大公测

零售价10元 Vol.169 2011 11
ISSN 1008-2352
国际标准刊号：ISSN 1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

盛大游戏 NEXON
《泡泡战士》官方网站：bf.sdo.com 新注册账号登录游戏，免费领取30元点券大礼包！


Dream Of Three
千万梦迷
两岸三地
10月20日


共同的期待
耀世公测
我们公测了
ELECTRIC SOUL
ELECTRIC SOUL NET TECHNOLOGY CLD.T

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 专题企划
008 恐惧之王再临前夕
——《暗黑破坏神Ⅲ》绝密封测白皮书

PCGG 藏经阁
008 群尸玩过界
——年度八大僵尸游戏大点兵

PCGG 新作前瞻
024 三国志12
026 使命召唤：现代战争3
028 战地3
030 SSX
030 现代航空大亨2

PCGG 极速体验
032 艰苦创业，拼搏奋进，发展经济，走向繁荣——《海岛大亨4》
034 《死亡岛》——唯美的死亡预告片
036 英雄无敌的另一片世界
——魔法门：英雄交锋
038 跟着萝莉去冒险
——圣歌精灵：两姐妹的传说

PCGG 强打攻略特区
040 特别任务支援科调查手册（下）
——零之轨迹全DP攻略

PCGG 战网天下
050 圆梦明珠之巅
——记G联赛第二赛季总决赛
052 圈圈型LOL新撸法
——水晶裂痕地图基础前瞻

PCGG 游边戏外
062 变3最容易忽略的隐藏要素

PCGG 独家连载
070 撸（第三章）

PCGG 其他频道
073 后勤组
066 卡牌桌游
076 玩家交流

完美世界 月历
PERFECT WORLD
电玫单机业界动态表（11月）



1 Tue 指环王：北方战争

发售 这是一款第三人称的ARPG。游戏高度忠于原著，如果你是指环王系列的粉丝，可以在游戏中拜访那些耳熟能详的地方。游戏的一大亮点是三人合作历险的模式。

Rockstar宣布，在游戏《侠盗猎车III》和《马克思佩恩》发行十年之际，公司将会把这两款游戏移植到移动平台上。未来，玩家可以在iPad 2或者iPhone 4S上玩到这两款经典的游戏。



7 Mon

为了配合明年将要推出的电影《黑衣人3（Men in Black III）》，动视宣布他们将会在12年春季推出一款同人游戏。希望不是又一款坑爹的电影改编游戏。

11 Fri 上古卷轴5：天际

发售 本作是Bethesda出品的奇幻风格RPG史诗《上古卷轴》系列的第五部作品。上古卷轴强调以最尖端的画面展现最自由的内容。





在十月份，除了大家都知道的乔帮主之外，我们还失去了另一位计算机领域的著名人物：美国著名计算机专家、C语言发明人、UNIX之父丹尼斯·里奇（Dennis Ritchie）。C语言的诞生是现代程序语言革命的起点，他也可以说是我们现在玩的所有游戏的老祖宗。

18 Fri

《神秘海域3》的制作公司Naughty Dog和赛百味（快餐）联合推出了一个活动。期间凡是购买赛百味汽水的朋友都可以获得一个激活码，抢先体验游戏的多人对战内容。

传统的单机游戏《质量效应》将会在它的第三代中支持多人模式。多人模式的类型可能是类似于4人合作生存的那种形式。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



November is a good month to...

2 Wed

迪士尼旗下的Marvel漫画公司表示，为了配合下一部蝙蝠侠的电影上映宣传，下一部《蝙蝠侠》的游戏将会在2012年7月左右与大家见面。本次的新作将会是一个开放型的游戏。希望不是又一款坑爹的电影改编游戏。





该款耳麦的线控可以和3DS完美结合，并且还有支持音频聊天的麦克风——等等，什么时候3DS支持音频聊天了？！

8 Tue 使命召唤：现代战争3

发售 第一人称射击游戏大作《使命召唤》系列最新一代：《现代战争3》。游戏将再一次把战争带到千万人的家庭中。

9 Wed

《刺客信条：启示录》将于本月发行上市。虽然制作周期较短，但本作依然质量坚挺，画面细腻，并且将是一款在多平台上都支持3D效果的游戏。





15 Tue 黑道圣徒3

发售 本作采用了全新的制作理念，提高了游戏的难度。但不变的是该系列一贯的“粗暴和极度爽快”的游戏风格。



20 Sun

由赫伯特·乔治·威尔斯著名科幻小说《世界大战》改编的游戏将会重做故事情节。游戏将从一个类似平行宇宙的侧面来讲述外星人入侵地球的故事。希望不是又一款坑爹的改编游戏。



22 Tue 英雄萨姆3：BFE

发售 本作仍是《英雄萨姆》一代作品的前传，时代背景为该行星抵抗外形人侵的最后一战。游戏将会坚持它的幽默传统。

从10月开始，国服暴雪商场正式开卖。玩家可以购买到可爱的“熊猫人僧侣”（售价为45人民币），以及拉风的“星骓”（售价120人民币）等物品。



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：何耀文 杨晓勤 倪荣页
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼
邮　　编：200233

声 明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

最山寨 新闻评论

daily NEWS　编辑：X先生　美术：哈秋　文中评论均不代表本刊观点

游戏让男人失去男人的地位

PCGG讯 William Bennett是一个著名的文化评论家。他也曾在乔治·布什门下的美国教育部供职。最他出书讨论了男人够不够男人的问题。其中有一段大意为："男人们有麻烦了。如今，18到34岁的男性在视频游戏上花费的时间太多了，甚至超过了12到17岁的男孩！如果你是一个二十出头的成年男子，并且每天花费5小时以上的时间在虚拟世界，那么你就将会面临一段悲怆的人生。你将很难有好工作，而且没有恋人和家庭。一位受过大学教育的妇女可能在事业上和家庭责任两方面都超过一位沉迷游戏的男人。有人甚至会问'我们还要男人干什么？'"。



男人的地位这种东西就像是天上的浮云一样，都是虚名

Ⓧ 说到底，生存和繁殖的需求总会改变人的。如果您每天闲得蛋疼，那么打游戏，泡夜店，或者研究量子力学都是一种消遣人生的选择。如果您欠着几十万高利贷，忙于攒房租和饭钱，还要照顾家里瘫痪在床上的病人。如果你每天打两份工，上班8小时，加班8小时，那么你也就不会有时间打游戏了。

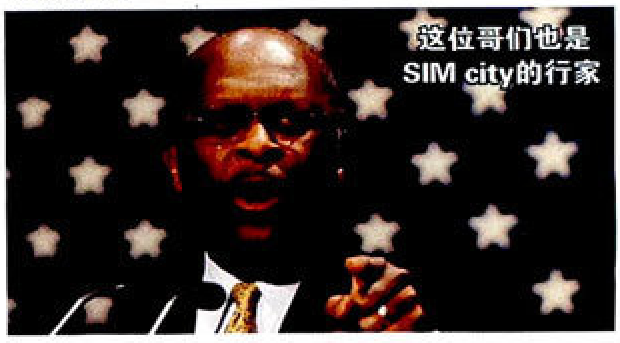
另外，我就是挺好奇的。"18到34岁的男性在游戏上花费的时间超过了12到17岁的男孩"那么……现在的12-17岁的男孩都在干什么呢？

总统候选人向游戏学习

PCGG讯 Herman Cain是美国共和党总统提名候选人。他的竞选纲要之一是"999税收计划"。具体来说，就是9%的个人所得税，9%的企业税率和9%的联邦销售税率。有人发现，这位提名候选人的税收计划和游戏《模拟城市》中的设置有着惊人的相似。在《模拟城市4》中，个人、企业和销售税率的默认设置都是9%。

对此巧合，游戏的开发商表示受宠若惊。他们很有兴趣看到候选人会选用游戏中的简化税制。

Ⓧ 听说Herman Cain的言论中曾经引用过口袋妖怪里的内容。看来这哥们很可能是一个装作政治家的游戏玩家。



这位哥们也是SIM city的行家

暴雪举行服务器慈善义卖



PCGG讯 暴雪曾经多次拍卖自己的游戏商品来支持慈善事业。最近，暴雪又决定拍卖《魔兽世界》用过的刀片服务器，为儿童慈善机构筹款。

该拍卖会将从10月17日持续到11月14日，将搭载过欧美地区500个服务器的2000台刀片服务器分4批进行拍卖。这些刀片服务器皆经过精美的包装，并且附赠《魔兽世界》团队的签名。拍卖所得的善款将全部捐赠给St. Jude儿童研究医院，用于儿童癌症及其他灾难性儿童疾病的研究和治疗。

Ⓧ 各位亲爱的读者，如果你是一个富二代，那么此刻就是你出手的时候了。《魔兽世界》使用过的服务器呀。再过两百年，他们就是游戏历史上的重要文物。这些服务器里面可曾经流动过"那个世界"的数据，想想就很有收藏价值。

当然，如果你不是一个富二代，也可以留心记牢这条消息。等到有天你发家致富了，变成了富一代，也可以再着手收集散落在人间的这些服务器，然后把它们组装起来，开个怀旧私服什么的（当然是骗你的，早格式化了）。

极品飞车再次引入超级车模

PCGG讯 比较早期的版本里，《极品飞车》也曾引入美女来代言和宣传自己的虚拟跑车。不过后来，它走上了仿真和硬核的不归路，假装自己是一个正经赛车游戏，所以就不再使用这种手段去吸引玩家的眼球了。在新发售的《极品飞车16：亡命狂飙》里，EA似乎又找回了往日的激情，再次将香车与美女合二为一。邀请了两位超级模特前来加盟。两位美人除了露脸秀身材之外，也提供动作捕捉技术，将自己的虚拟形象延伸到游戏之中。



遇见这样的警察，叫人怎么能不犯罪呢

PC性能超越主机 玩家吐槽PS3画面

PCGG讯 在游戏《战地3》推出之后，不少玩家发现游戏的PC版本画面远要比PS3版本的画面好。于是就有玩家专门制作了对比图，将两个平台上的游戏画面做了比较。具体效果大家可以看看。



X 其实在《战地3》的画面被大肆宣传炒作之后，有不少玩家表示，即使是在PC上，如果不加载加强版的材质包，或者是自己的机器配置不够给力，那么游戏的画面也不是那么“神乎其神”。而PS3主机平台则因为拓展性受到天生的限制，发挥不出更好的效果。当然，这套图是创意不错的搞笑图。

现实角色扮演 人皮面具

PCGG讯 日本Real-f公司最近推出了一项服务：只要支付2500英镑，该公司将为你打印一张3D面具。制作过程中，他们首先拍摄用户的脸部静态数字照片，而后根据照片制作采用乙烯基氯材料的3D面部模型。就这样，一个超逼真的人脸面具诞生了。



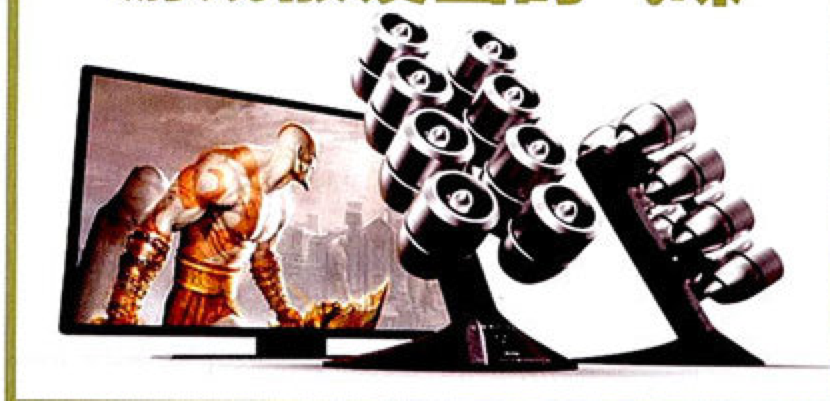
今天心情不好，出去见客户就带个笑脸面具吧

X 制作假面的公司不是只有这一家，但是这家公司的面具据说能“看到血管和虹膜等细节”。虽然说做一个面具的价格是贵了一点，但是钱从来就不是问题。等过几年，这种技术成熟了，我们一定能看到两种应用前景：1、化妆品行业未来；2、现实版角色扮演游戏的好道具。



以后杀手想要变装就更加容易了

游戏散发出的气味



PCGG讯 过去的几年来，电影产业一直在寻求一种新型的影院系统——嗅觉电影，旨在让观众能闻到相关场景的气味。

现在，法国厂商Olf Action制造了家庭版的气味喇叭，并将它命名为Smellit。这套看起来像扬声器的系统通过各种香料混合物工作，利用游戏或电影内置的跟踪信号将这些气味散发到空中。这样一来，用户就可以在餐馆场景中闻到食物的香味；在汽车修理店场景中闻到汽油的味道；甚至可以在厮杀场景中闻到战场的硝烟味或血腥味。

X 除了游戏美术师、游戏声效师，接下来就该有游戏气味师了。追求真实体验的玩家想办法尽快入手这套东西才好啊。恋爱养成游戏可以闻到女主角的不同发香，那感觉……大家都懂的。

模拟高达驾驶舱



难以想像，高达驾驶舱居然会沦落到一间破办公室里

PCGG讯 大约十年前，老牌日本游戏厂家 Namco 为了挽救出现衰落的街机市场，宣布研发一款游戏模拟舱：O.R.B.S。这个圆滚滚的球内使用了液压技术，装备有一张可以滑动的座椅，另外还拥有半球形屏幕和扬声器，让玩家身临其境。

在这十年期间，由于经济衰退、成本、体积等原因，这款街机始终没能和大家见面。开发计划一直被搁置，最后 Namco 不得不将之转手给Bandai。现在，这个很酷的球形模拟舱将会加装P.O.D.(Panoramic Optical Display，全景光电显示技术)。改进后的O.R.B.S将会更酷更小。因为游戏本身是射击类型，意味着模拟舱可以兼容各种射击游戏。期待一下用它来操控高达吧！

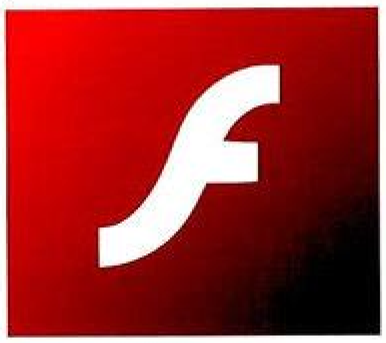
X 我记得，小时候在很多游乐场里都见过一个会晃来晃去的电影小包间。当时很想坐进去看看，里面播放的究竟是啥花头。只可惜，许多年过去了，那种机器已经被纷纷淘汰。我从来也没机会亲历过它的表演。它成了我的遗憾和儿时梦想。如果以后这款模拟舱能出现在市面上，大概会成为少年们新一代的梦想。不过呢，这个东西必须有良好的可清洁性和通风性……我猜在里面呕吐人不会少。

虚幻3引擎网页游戏

PCGG讯 在Adobe MAX 2011发布会上，Adobe邀来著名游戏开发商Epic，结合强大的虚幻3引擎向参加发布会的媒体展现了Flash Player 11上真正的3D网页游戏体验。Adobe Flash 11新增了2D/3D图形显示硬件加速支持，通过硬件渲染的速度比前代产品快1000倍，能够开发出每秒60帧的高画质网页游戏。



↑ 在浏览器中运行的全3D虚幻竞技场



Ⓧ 各位朋友，你们没有看错。马上Flash的3D支持能力将会达到虚幻三引擎的级别。我们将会看到画面和目前大型单机游戏媲美的3D网页游戏。估计有70%的网页游戏都由Adobe公司Flash提供技术支持，包括Facebook上排名前10位的游戏，而且Google+平台多达70%的游戏也是如此。保守估计，Flash页游的用户相当于任天堂主机Wii的11倍之多。照这样看来，Adobe公司似乎为开发人员的追求铺设了一条星光大道。这一改变将会影响玩家的游戏习惯，改变游戏厂商的产品格局，并且大大促进“云游戏”的发展。

即使您的机器配置不太好，也不用担心。早期低端配置的集成显卡和Windows XP系统使用的Flash Player 10的性能预计都可以提升2-10倍的渲染效果。

这一次，你不杀

PCGG讯 目前的第一人称射击游戏有一点泛滥的趋势：僵尸、二战、纳米装甲和外星人已经被翻来覆去打过好几遍了。新游戏《Warco: the news game》终于能让我们的神经缓一缓。在这款游戏里，你将不再扮演一个杀人者，而是冒着生命危险去将战争的杀人罪恶记录下来展现给世人的战地记者。你的任务就是在确保自己生存的前提下，用摄像机进行战场记录，然后把它编辑成新闻片段。



战地记者冲到交火的最前线，手中拿着的不是枪，而是摄像机

Ⓧ 战争，永远都没有胜利者。在这款游戏中，玩家不是以战争的参与者而是以旁观者的身份到战场去，完全是用摄影机在观察。如果能拍摄到生命的易逝，难民苦苦难——你会感动吗？这完全就是一款有大爱的作品啊。

当然，游戏的挑战性一定是不低的。你的摄像摄影器材的反光会被战场上神经紧张的战士当成一个隐蔽起来的狙击手。如果再来一段绑架记者的桥段，那就更加惊险刺激了。



战场边缘的场面总是惨不忍睹

僵尸又来啦，快跑啊

PCGG讯 《生化危机》中满城僵尸的场景大家一定都非常熟悉。Kickstarter 公司最近制作了一个真人游戏，《ZOMBIES, RUN!/僵尸快跑》。它是一款结合智能手机定位系统的真人配合游戏。游戏被安装在移动设备上，通过地理定位，游戏会告诉你所在位置是否存在僵尸。你需要拼命奔跑甩掉僵尸，还可以跑到指定位置获得武器和药物等等。





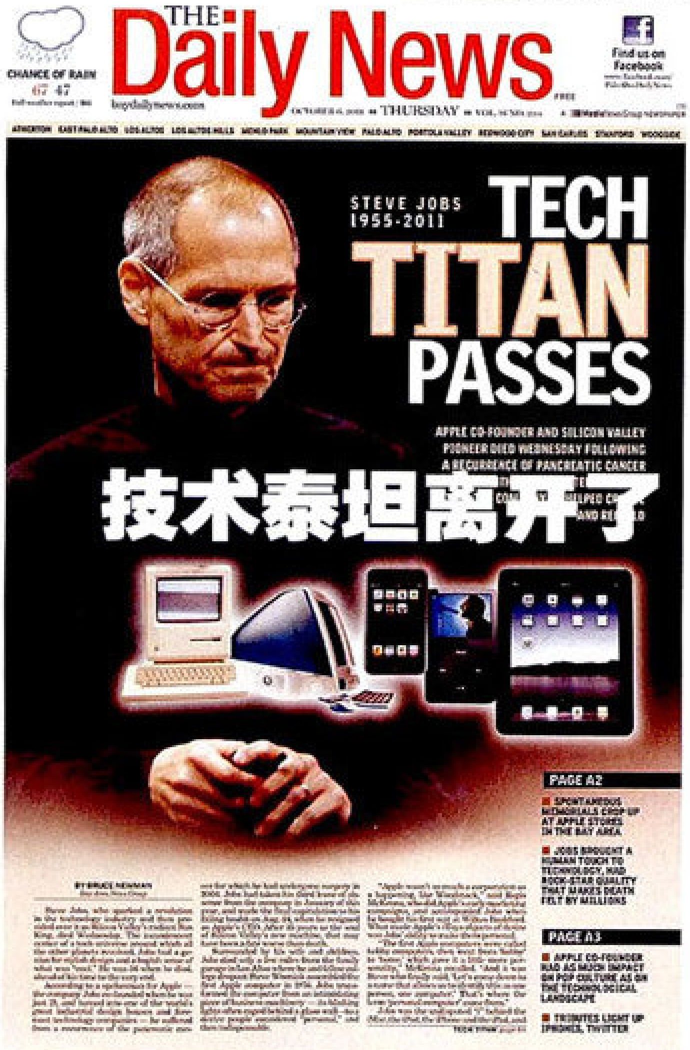
Ⓧ 肚子上肉多的朋友注意了，如果你将这款游戏通关了，那么你的减肥大业也就同时完成了。

虽然这款游戏目前看起来还比较简陋。想要玩的投入，必须依靠玩家自己的想像力脑补一些元素，不过相信未来这种类型的游戏会越来越多，越来越精致。如果能结合单人的“虚拟眼镜”之类的装备，我们以后的世界可就是亦真亦幻了。

◆ 手机会告诉你逃离僵尸的最佳路线，还会顺便告诉你这次逃亡行动消耗了多少热量，燃烧了多少脂肪

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：X先生
美术：哈秋





Jobs: criador da Apple – maior empresa do mundo –, do estúdio de animação Pixar e do Macintosh, do iPod, do iPhone...





iFim 谢幕

乔帮主留下的各大头版

Ⓧ 乔帮主这个人对我们生活的影响还是比较大的。首先他年轻的时候比较帅，又是一个亿万富翁，所以成了很多人偶像；然后他在新技术领域的个人能力也为大家带来了不少优秀的产品；最后，他2005年在斯坦福大学的那场毕业演讲确实是讲得不错，可以说是最适合年轻人去听的演讲之一。特别是这一段：

“记住，每个人都将会死。所有外部的期望、骄傲、对尴尬或失败的恐惧，在死亡面前，这一切都会消失殆尽。在死亡面前，你只能看见真正重要的东西。永远记住你将会死去，这一点将能帮助你避免跌入患得患失的陷阱。你本来就是赤条条来到这个世界上的，你也将赤条条地离开这个世界。想到这里，你也就没有什么理由不遵从你内心的想法了。”

（如果你到现在还没听过他的这段演讲，赶紧去补课吧，网上搜一下，视频一大把）。

当然，世上也有各种不同的声音，有同学就表示，乔帮主的离世对他冲击不大。其中一位更是真心想问，为什么这么多人都把乔布斯像神一样在拜啊？他不过是在MP3上加了个硬盘，后来又加了个手机而已……又没有治愈癌症什么的。

对于我们游戏玩家，这位前辈的直接作用可能就是他在电脑动画行业的杰出贡献，以及他给铺设的游戏平台。在不远的未来，游戏说不定还会统统移植到他的新平台上去。

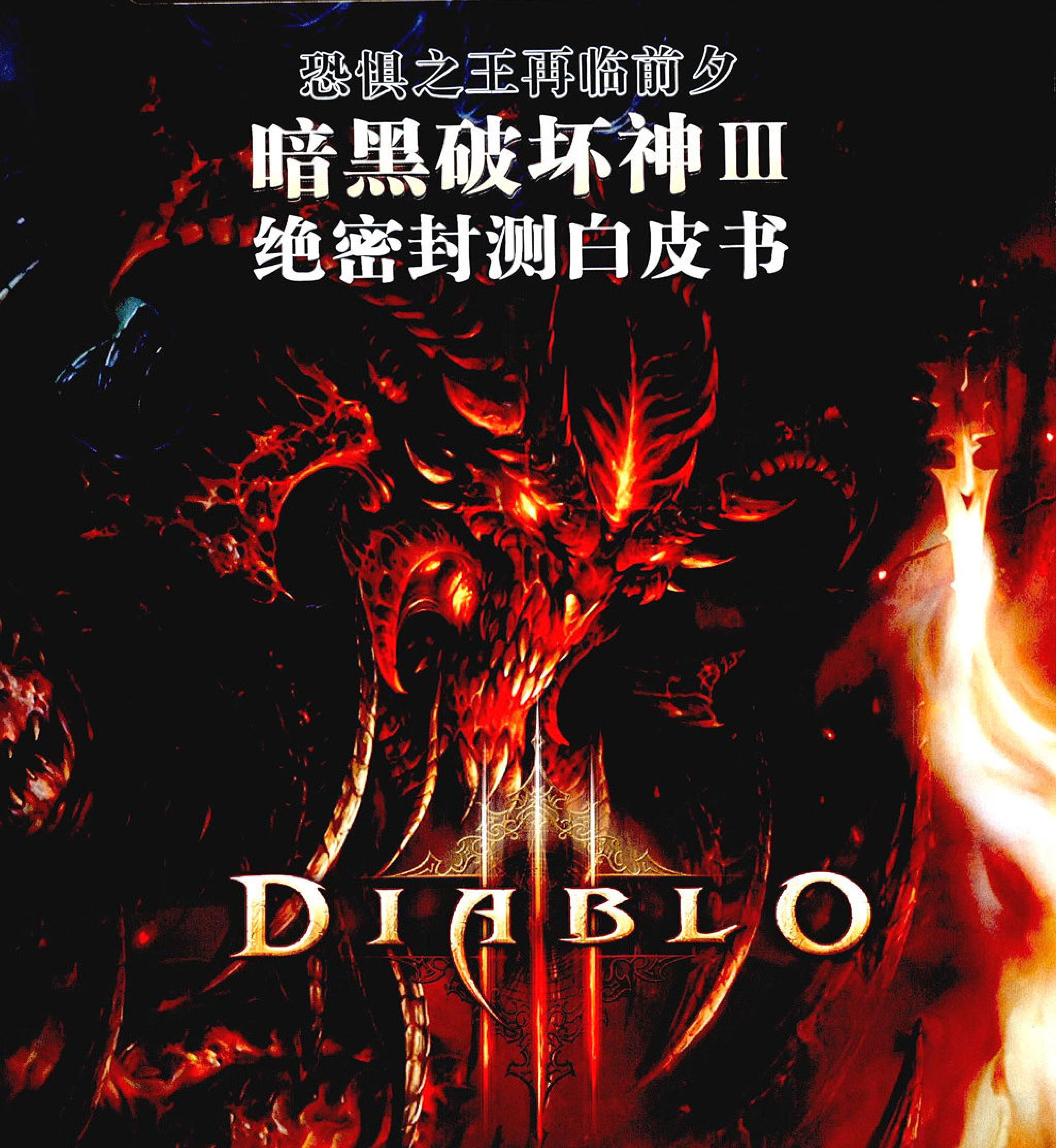




作者：帐号争夺战中的小编们　编辑：贪睡猫　美编：咖啡

恐惧之王再临前夕

暗黑破坏神III 绝密封测白皮书



《暗黑破坏神III》终于迎来了初次封测，在这个帐号极其珍惜的测试中，就算仅仅登入游戏后摸一下鼠标也可以让人有着飘飘然的感觉。在编辑部进行了一系列从石头剪刀布到真人快打的帐号决定争夺战之后，终于排好了各自的班次开始了真正的暗黑之旅。而下面就将揭晓本次暗黑封测的全部面貌以及各种改进，废话不多说了，多年的等待即将呈现在各位的眼前。



系统概述

全程网络 取消线下游戏模式

这是之前有着诸多议点的地方，因为毕竟游戏的前身是最为标准的单机游戏，而之前制作人也透露过，《暗黑3》是不会变成网络游戏的方式的。不过虽然现今暴雪对于《暗黑3》在这块方面表现的比较暧昧，不过从目前测试的情况来看，《暗黑3》着实已经不能算是真正意义上的单机游戏了。全程网络功能是一个方面，各类新增加的游戏元素也越来越倾向于网络化的游戏方式，要你独乐乐不如众乐乐。而其他以前提到的各方面改动，现在也终于才测试版中看到了暴雪反复修改的结果，亮出了游戏的真貌。

不过老实说不管《暗黑3》究竟变得如何，相信还是有诸多的玩家是准备一定要玩的，下面就让我们来看看本次《暗黑3》测试的表现。

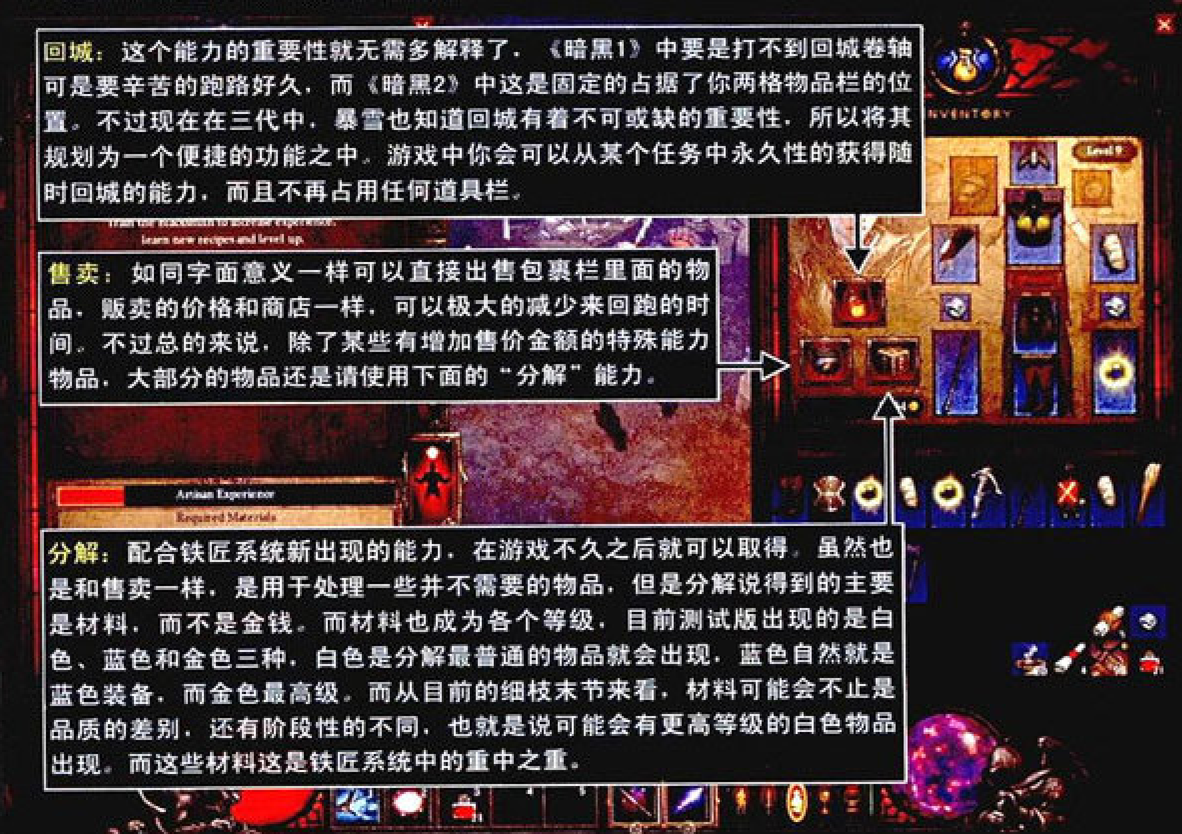
物品储藏 终于可以不再纠结格子了

《暗黑1》曾经把物品扔的整个村子都是，《暗黑2》里面拼命努力的凑物品格子数的情况，相信每个玩家都忘不了吧。虽然是不错的回忆，不过如果现在还是这样的话，确实是太不人性化了，老实说这个也是早就好改进的功能。《暗黑3》中现在虽然在村子中的仓库物品栏在初始的时候和以前差不多大小，不过可以使用金币进行四次扩充，而且第一页全部扩充满之后还可以购买下一页新的物品页面再进行扩容，只要你有金币可以进行极大的扩充。这下终于不要再为丢掉哪些装备，或者打到的各类绿色套装散件而烦恼了。



便利性功能 回城数量减小

本次的人物物品栏看似没有做出太大的变动，不过实际上一些新增加的便利功能让整个道具栏都不怎么会有以前“装不下”的尴尬，大大减少了过去无意义的回城搬运时间，下面让我们看看于哪些便利的能力：



回城：这个能力的重要性就无需多解释了，《暗黑1》中要是打不到回城卷轴可是要辛苦的跑路好久，而《暗黑2》中这是固定的占据了你两格物品栏的位置。不过现在在三代中，暴雪也知道回城有着不可或缺的重要性，所以将其规划为一个便捷的功能之中。游戏中你会可以从某个任务中永久性的获得随时回城的能力，而且不再占用任何道具栏。

售卖：如同字面意义一样可以直接出售包裹栏里面的物品，贩卖的价格和商店一样，可以极大的减少来回跑的时间。不过总的来说，除了某些有增加售价金额的特殊能力物品，大部分的物品还是请使用下面的“分解”能力。

分解：配合铁匠系统新出现的能力，在游戏不久之后就可以取得。虽然也是和售卖一样，是用于处理一些并不需要的物品，但是分解说得到的主要是材料，而不是金钱。而材料也成为各个等级，目前测试版出现的是白色、蓝色和金色三种，白色是分解最普通的物品就会出现，蓝色自然就是蓝色装备，而金色最高级。而从目前的细枝末节来看，材料可能会不止是品质的差别，还有阶段性的不同，也就是说可能会有更高等级的白色物品出现。而这些材料这是铁匠系统中的重中之重。

技能体系和符文扩展 技能树彻底消失



主动技能：只有在这里选取过的技能才能在战斗中使用。

被动技能：提升等级后可以装备上适当的被动技能。



本次终于可以见到技能系统的全貌了，之前的数次介绍中就提及过不少《暗黑3》技能系统的数次变更。每一次暴雪都进行了不小的删减以及修正，试图精简他那个经典的技能树系统。如果你还记得以前某猫猜想过的关于技能树话题的话，或许会记得我曾经提到过暴雪终将会打破自己说创建的原有技能树限制，创造一个全新的便利规则。而果不其然在本次测试版中让我们看到的情况那就是——技能树彻底的消失了！

在本次游戏中技能的学习不再是和以前的传统观念一样需要自行加点或者配点，而是玩家只要达到相应的等级就能够自行学会，而且目前看来技能是没有等级变化的。当然虽然你可以学会所有的技能，却并不代表你可以同时使用这么多，游戏中对此进行了一定的限制。那就是玩家只能选取其中的2～5个技能进行操作。最初的时候你可以选择两项技能，而每当等级提升六级会增加一个可以选取技能的插槽，来增添技能直到最大的5个为止。而另一方面，游戏还新增加了被动技能插槽的设定，每当十级会解锁一个新的被动技能插槽，最多三个，而你需要在众多被动技能中选择相关的数个技能来搭配你的主动技能。

从这里可以看出暴雪在角色个性塑造上彻底抛弃了技能加点这一逆向操作较差，规律性较强的方式。而是让玩家从数个技能中执行搭配自己最顺手的能力。从这个角度来看很让人觉得是在向dota类的游戏学习，英雄的技能不在多，贵在如何突出个性。所以在技能的设计上也彻底抛弃了以往那些过点性质的成长技能，诸如过去冰系魔法分三个层次，而其实玩家真正用到和着重加点的只有最后一种，前两种完全是过度和浪费点数，而且由于只想使用最后一种技能也让玩家需要练级很久才能感受到自己人物的成长性。而现在精简的技能每一种都尽可能的去体现各自的特点，都有自己的用处，让玩家练级的道路上时刻感都到了自己人物的成长性。

当然看到这里相信有些玩家会觉得这一简化修改的不错，但是也有玩家会觉得毫无等级之分的技能让自己练级或者MF的动力下降了。不过其实不要急，虽然这一次测试版中没有开放，不过每个技能旁边都有着一个插槽，这个插槽的作用相信就是以前提到过的镶嵌宝石或者符文来让自己的技能得到能力的提升升级出现质的变化！由于没有正式开放，所以仅仅只能是猜测的阶段，不过相信这一设定一定不会让那些辛苦练级的玩家觉得白忙一场的。

能力属性
特化型人物不再

能力属性就和先前曾经公布的一样，彻底的取消了手动加点，而是变成升级后点数自动完成加点，所以每个人的点数成长是相对固定的。不过每一种职业就算在属性相同的情况下说获得的收益是完全不同的，而各个属性现在也拥有了不一样意义：





A 攻击：可以增加攻击伤害百分比。这个增加的不仅仅是物理攻击的，而是所有的伤害，魔法技能伤害也包括在其中。

B 敏捷：增加攻击的暴击率以及相应的暴击伤害百分比。

C 防御：新增加的属性概念，这个不同于装备物品的护甲，这个属性是降低所有种类的伤害。非常的有用，不过一些法系角色就算增加了很多此项属性，也不会有什么收益。

D 体质：这个和以前差不多，顾名思义，就是增加HP的上限，同时也可以增加游戏中“血球”的回复量。

E 而其他的一些属性则是通过物品装备来获得提升的：
护甲：通过装备来提升的属性，也就是你所有装备的防御了总和，不同于属性中“防御”的概念，此项减少的伤害是只计算物理相关的，并不降低技能或者一些属性伤害。

F 属性抗性：顾名思义就是降低属性类伤害的能力，现在的属性分为——冰霜、火焰、雷电、剧毒、奥术，此五种伤害。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

药水系统

药水还是留下了

虽然之前一度有消息说将要取消药水的设定，而且全部使用战斗中随机打到的“血球”进行回复，不过最后暴雪也觉得这样的动作性游戏的设定似乎对于玩家的要求太高了，最后还是使用了药水这一传统物品。不过目前出现的仅仅只有回复HP的红色药水，喝药水后是立即恢复相应的体力，但是要再次喝药水这需要等待不短的冷却时间，算是对于有些时候不慎进行了失误操作后有一个补救的机会。

目前还没有其他种类药水的消息，是否会有补充MP的栏药水，或者产生其他各种各样助益的药水还停留在猜想的阶段。



装备掉落 黄金装备获得难度提升



游戏中某猫初次击杀BOSS就得到了两个黄金装备，不过之后用同一帐号就再也没打出来过。

装备的掉落似乎也发生了比较大的变化，虽然本次小编试图带着满身魔法物品找寻的装备，进行全地图的虐杀，不过实际上整个游戏过程中除了最终BOSS以外都没有掉落过一件蓝色以上的装备。唯一的黄金装备只能在首次击败BOSS时出现，这让过去十分重要的魔法物品发现属性作用降低了不小。由于目前仅仅是测试版，所以并不能最终定论，不过如果确实在平时是打不到高级装备的话。那么根据猜想，掉落高级装备的可能性是：

1. 单人任务中首次击败BOSS；
2. 从铁匠系统中打造；
3. 新开组队进行某些有难度的地下城挑战后击杀BOSS后获得，可见以前闷头一下午个人单刷BOSS的情况看来是不怎么会出现了，而击杀某个小怪后出现暗金装备的惊喜也不复存在。

而另一方面由于测试版中只有一个难度，所以游戏中难度等级对于物品掉落的影响还不是很清楚。不过根据游戏制作人所说，普通难度整体大约需要20小时打通整个游戏，通关时人物等级大约30级。普通难度就是最简单的，噩梦难度会有提高，而地狱则是最难的。它们之间最大的区别是，怪物等级更高，更具有挑战性，我们也会（在高级难度下）修正怪物的属性，让它们提高攻击频率，让它们更具攻击性，我们也能够去改变怪物的分布，但我们还没有这么去做，目前我们主要精力放在属性修改上。还有就是追加新的物品，这不同于《暗黑2》。在《暗黑3》中，更高难度下掉落的物品拥有独特的视觉外观。



多杀奖励

这是一个练级时的奖励机制，只要玩家可以进行一次性的同时或者连续击杀就可以获得额外的经验值。连续击杀的话并不是要你完全的连续不断攻击，可以允许你有一定时间的短暂攻击间隙，在最后会显示你的击杀数以及奖励经验值，让你等级提升的更加方便。相信如果成就系统开启的话，一定会有相关的条目。

地图随机性

地图随机性是过去系列两作的一个卖点，这一次不得不说有些遗憾的是地图的随机性被大大降低了。过去的随机性地图除了主要的建筑外是完全重新绘制的，而本次的地图虽然也有着一定随机性，不过基本上是以块为单位，然后进行拼接的，玩家可以想象成随机拼凑的拼图。虽然地图一些出入口的位置有了变化，不过实际游戏中的局部场景以及设施是没有什么变化的。

这样做老实说觉得存在了许多的问题，首先就是游戏的重复感被大大增加了，毕竟这款游戏还是以重复的练级以及MF为其目的的，过去的随机地图就是为了降低重复游戏时的疲劳感，而现在的地图显然没有这样的作用。而那些想要重新快速通关的玩家，却又由于地图出入口这样的整体布局发生了变化，从而无法确定究竟哪一条路是最短的，必须要在重复的场景里不断的来回奔走。不得不说这是一个两边都不讨好比较失败的设计，希望之后可以有所变化。

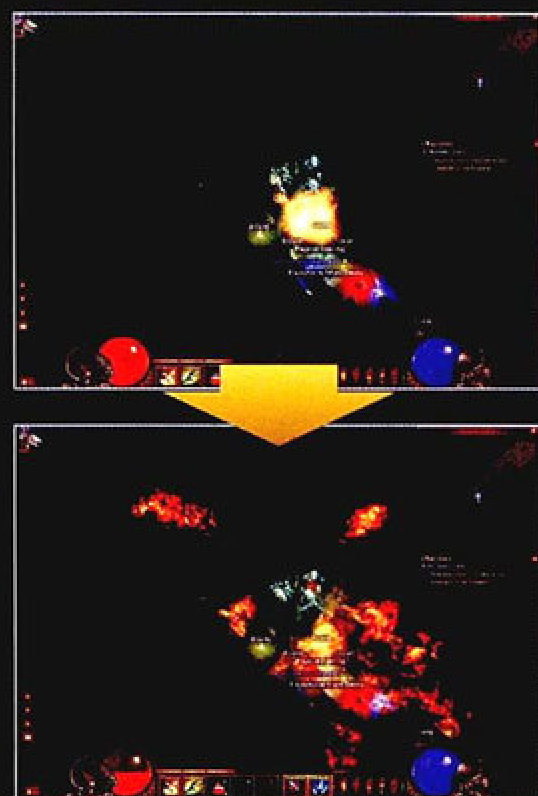
特殊怪物灵气



冰冻强化：怪物微微呈现蓝色，不是很明显。本身攻击就带有冰冻属性，受到攻击后单单步行几乎逃不掉，被追到死，这点要十分小心。死后会出现一个冰冻球，带来适量伤害，并且群体冰冻。



剧毒强加：会在行走和被攻击时留下毒气，死后更是会出现极大的毒气群，接触的话会持续性受到伤害，伤害不算低，战士系会很头痛。



火焰强化：呈现大量火焰，似乎走路留下的路径就会有火焰留下带来持续性伤害，攻击后会持续性造成掉血的燃烧效果，特别值得注意的是死后会出现一个明亮的火球，几秒后爆炸，爆发范围广而且伤害极高！小心不要在最后时刻被炸死了。



闪电强化：经典的充能弹加强小BOSS，近战和小号的杀手。现在不仅受到伤害时会出现充能弹，而且在死亡后会出现一个闪电光球，持续出现大量充能弹乱射，靠得太近就是死的不明不白。



瞬间移动：怪物看起来会像幽灵一样的灵体，不过会忽然瞬间移动接近没保护的法师，攻击能力上倒是没什么加强，应该是专杀脆弱的法系职业的。

工匠系统详解

以暗黑3放出的现有资料来看，将会有3种工匠NPC，他们是 Jeweler，Blacksmith 和 Mystic，他们都是跟随车队旅行的，在游戏每一幕中玩家都可以利用。初次见到工匠你会觉得跟其他NPC无异。你需要帮助他们解决问题，这些问题则是以任务形式给予的。一旦这些工匠被玩家的表现所打动，他们就会加入车队并与玩家同行，途中会提供各种任务和信息，还包括他们自己的天赋和技能，不过这可不是免费的。工匠有各自独特的个性，会提供信息并参与大部分任务和其他游戏事件。在测试版里小编们接触到的只有铁匠这一种，其他两种是Jay Wilson 在2010年暴雪嘉年华 Crafting Sanctuary 讨论中所透露的。这3种工匠分别是：



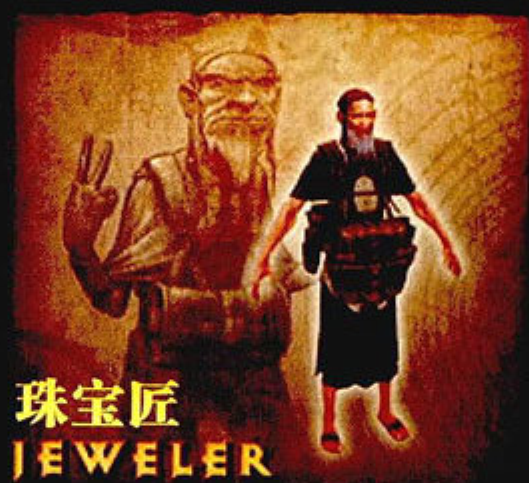
铁匠 BLACKSMITH

职能：主要负责武器装备的锻造和修理



玄匠 MYSTIC

职能：主要制造卷轴、药水、魔法武器、技能符文和护身符，当然还有给装备附魔的功能



珠宝匠 JEWELER

职能：他主营宝石和珠宝加工买卖，宝石摘除，宝石升级，同时还能制作戒指，护身符和宝石。

铁匠铺的由来

在游戏进行中，玩家解救了凯恩之后，凯恩将会让你去找村里的铁匠聊聊，以寻找击杀骷髅王李奥瑞克的线索，而此时的铁匠，正在对妻子的不死状态感到悲痛欲绝，恳求路过的英雄找到并消灭她，以使她的灵魂可以得到安息。在帮助铁匠海德格杀了已经成为僵尸的妻子之后，他会让你去找李奥瑞克的皇冠，这将成为击杀骷髅王的关键。当玩家在地下城中找到皇冠之后，为海德瑞格就会表示加入你的冒险，并且为你提供装备打造的服务。整个铁匠铺由武器的锻造，护甲的锻造，装备的修理和铁匠铺的养成组成。



装备锻造的工作流程

和魔兽世界里的锻造一样，每一种装备都需要一定的原材料和金钱，而貌似这里原材料的出处又和魔兽世界里的附魔分解类似。

A 收集（通过分解装备来获得原材料）





主角自带的分解盒子能够随时随地进行分解

B 锻造

（随着铁匠铺等级的增加能够获得锻造的物品数量也越多，等级也越高，当然怪物也会掉落一些配方）

C 成品

（打造出来的产品有一个随机（Random）属性的概念，这些属性只有在打造完成后才能确定。）





目前看来蓝色基本会有1-2个随机属性



金色装备会有3个或以上的随机属性

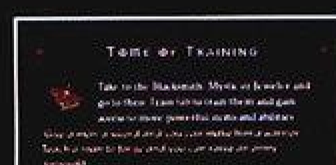
铁匠铺的养成

在魔兽世界里的锻造技能是靠玩家角色不断制造装备来提升锻造等级，而在暗黑3里铁匠铺的升级是靠原材料来提升，从而增加所能制造物品的数量和等级。铁匠铺每升一级就可以获得若干个装备配方，2级以后可以获得金色装备配方，整个铁匠铺的外形也会获得改观。



这是小编的4级铁匠铺外观

铁匠铺升级的必备材料



训练书

训练书又是由5页训练页（Page of Training）合成，可以在书架或者书台上找到

+


混合碎片

通过分解装备随机获得

+

金币



蓝帖消息

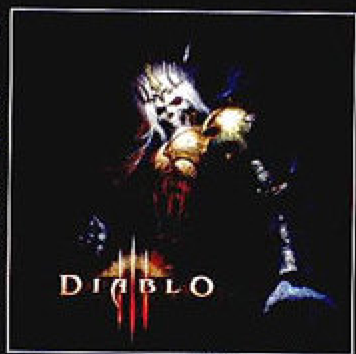
工匠系统于2010年8月推出，并在由 Jay Wilson 旁白的工匠视频中得到简单说明。每个玩家都有属于自己的工匠，拥有的等级和配方也各不相同。一个玩家无法使用其他玩家的工匠，其他玩家工匠所拥有的特殊配方也是无法使用的。多人游戏中，玩家只能看到自己的工匠，暴雪曾经给出过建议，游戏初期小队活动尽量各自发展不同的工匠体系，来达到某种互补。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

《暗黑破坏神3》封测最终BOSS

骷髅王背景探秘





他曾经是一个保家卫国的高贵骑士，然而不幸被投入地狱，经历了数世纪的折磨。现在，预言着毁灭的黑暗流星将这具腐烂的躯体连同他麻木的灵魂一起抛回尘世，作为骷髅之王。他以毫不迟疑的目光带领着手下向前挺进，他只知道一件事情——服从地狱黑暗势力的命令。他能使用强大的魔法使对手瘫痪，他的大锤能让他和他的手下吸取敌人的血液，在战场上他总是令人望而生畏。据说他是不死之身，今天，他果然再一次坐上了地底深处那邪恶的王座，等待着冒险者的光临，他就是恐怖、残暴、扭曲的骷髅王——莱昂瑞克（Leoric）

黑暗之王的疯狂

在第一代《暗黑破坏神》的指南中提到了莱昂瑞克国王的堕落。游戏中的任务和书籍也揭示了这些事实。莱昂瑞克国王，曾经是来自东方的一位领主，他来到汉都拉斯(Khanduras)并成为了那里的统治者，是一位聪明正直的君主。他在崔斯特瑞姆建造了他的繁荣的城堡和城市，但是，他不知道，就在古老腐朽的赫拉迪克修道院旁边。修道院的深处埋藏着封印恐惧之王——暗黑破坏神（Diablo）的灵魂之石。国王将荒废的赫拉迪克（Horadric）修道院变成了扎卡兰姆（Zakarum）大教堂。但是，原本应该为王国祈福的大主教拉扎鲁斯(Lazarus)，却背叛了他的国家和人民，秘密地将Diablo从封印的监牢里释放了出来并把无尽的黑暗带到了这个世界。


游戏之初要守卫崔斯特瑞姆村庄

Diablo引诱了莱昂瑞克最信任的臣子，大主教拉扎鲁斯。拉扎鲁斯在他耳边细语一番之后，这个疯狂的国王向他自己的臣民倒戈。他制裁那些不服从于他的人，命令他的军队投入到与友邦维斯特玛（Westmarch）的自杀式战争之中。最终，当他唯一的儿子消失时，他清洗了崔斯特瑞姆的村民。可怕的真相是，正是拉扎鲁斯挟持了他的儿子。

由于大主教的堕落，使Diablo更加自由地加强对国王残破的灵魂的控制。但当恐惧之王想要加强对国王的控制时，他发现国王彷徨的灵魂仍然在坚持着反抗。虽然他对国王的控制力量是十分强大的，但魔鬼本身也知道以他现在虚弱的状态，只要国王仍然留有一点意志，恶魔也无法完全控制他的灵魂。所以，魔鬼放弃了他对国王的控制，但却使得他的灵魂变得腐化，心智变得疯狂。Diablo开始集中精力彻底地搜寻汉都拉斯，寻找最完美的容器，并且找到了一个轻易被其掌控的灵魂——莱昂瑞克的儿子。


将凯恩救回村庄


进入国王的墓穴

王子那完全被Diablo占据的身体，开始扭曲和变形。小个子的男孩开始变得巨大，眼中闪着怒火，藤一样的脊柱从皮肤中撕裂出来。为了能使孩子的躯体符合魔鬼的身体，巨大的、弯曲的角从王子的头骨中生出。在隐秘的地下宫里，一个可怕的力量正在成长。当时机成熟时，Diablo将再次冒险进入人类世界解放他的兄弟们——孟菲斯托和巴尔。三大魔神将再次重聚，并且找回他们在地狱的地位……

此后，莱昂瑞克最忠诚的骑士——光之纪律骑士团团长拉赫达南（Lachdanan）最终发起了对抗这位精神错乱的暴君的叛乱。在激烈的战斗之后，国王陷入困境。他的骑士们需要一个解释，莱昂瑞克却不屑一顾。最终，拉赫达南犯下弑君之罪，他将手中的剑刺进了国王的心脏。然后，垂死的国王发出一声诅咒，强大的力量毁灭了所有先前的仆从。尽管变得疯狂，莱昂瑞克仍然得到厚葬。他被埋葬在修道院下面的一个神秘墓穴。然而，Diablo不断成长的力量不愿让这个国王长眠，恐惧之王将莱昂瑞克复活，给予他骷髅的不洁生命和新的力量。至此，莱昂瑞克国王成为了名副其实的骷髅王。虽然他不能离开他的坟墓，但是他屠杀了很多胆敢闯入他的领地的冒险者，直到被击败Diablo的英雄消灭，也就是那个将灵魂之石嵌入前额的黑暗流浪者。此后的两个十年，莱昂瑞克一直长眠于地下。然而，新崔斯特瑞姆谣言再起，邪恶的势力欲图在修道院下面再次召唤黑暗之王，将莱昂瑞克的灵魂带回躯体，以壮大他们那神秘的黑暗军团。


近距离目睹一下国王的尊荣吧



看我的法师激光穿透国王

骷髅王的复活

莱昂瑞克，骷髅之王在“暗黑3”的游戏中回归了。我们非常高兴且兴奋地看到他成为了“暗黑3”BETA封测关卡中的最终BOSS。在整个“暗黑2”游戏中保持沉默的骷髅王，终于被地狱的邪恶势力复活，撑起那不死的骨架重回人间，并且再一次统领了一支不死军队，等待着胆敢闯入他的坟墓的英雄们上来送死，就在崔斯特瑞姆地下的墓穴里，他的到来必将翻开暗黑历史更完整的章节。我们在通关测试关卡后发现，几乎整个任务和剧情都是围绕着骷髅王的复活展开的，从保卫崔斯特瑞姆村庄，到营救被骷髅王困于坟墓的迪卡·凯恩，再到寻找莱昂瑞克的王冠，最终深入墓穴腹地击杀国王。过程充满着刺激和惊喜，当你到达莱昂瑞克的王座时，你身后的桥垮塌了。于是你没有了退路，你必须和骷髅王拼个你死我活。当玩家交出在地下城里找到的任务道具——骷髅王的皇冠时，莱昂瑞克的庞大骨架就会活动起来。这个皇冠复活了骷髅王，他站了起来，挥舞着手中的双手大锤辱骂玩家的愚昧，而你则需要奋勇上前，和你的佣兵一起消灭这个邪恶势力的排头兵。

1个半小时的游戏体验毕竟短暂，玩家击败了骷髅王后，BETA的封测试玩也就告一段落了。或许会有玩家问：如此经典且重量级的一位暗黑世界人物，居然就这样草草结束了他的处女秀？答案当然是否定的。你是否还记得，当骷髅王被消灭前后，莱昂瑞克的灵魂所发出的声音？“我是不死之王，你永远不能将我打败！”而游戏的剧情也是让你击败骷髅王后才能深入到流星陨落的更深一层，去解开这次黑暗降临真正的幕后主使。由于游戏距离发行还有很长时间，我们无法预测在最终的正式版游戏中他会有多大价值，会不会以另外一种形式再度出现，所以，尽情期待吧，这是我们暗黑的粉丝玩家们最迫切的一次那么期待2012年快点到来！


游戏中只有骷髅王BOSS才掉落黄金装备

看完上文的介绍，或许有些玩家会对部分人名、地名和事件不太理解，毕竟这款拥有庞大剧情背景的游戏已经离我们远去了10年的时间。更详细的介绍，读者朋友们可以期待我们之后的专题介绍，也可以向前追溯。其实，编辑部里最专业的暗黑迷阿汤叔早在暴雪宣布《暗黑破坏神3》游戏的2008年度，就已经做过相关暗黑历史背景和名词解释的专题，有兴趣的玩家，可以查阅2008年9月、10月、11月三期杂志，相信你会有很大收获的。

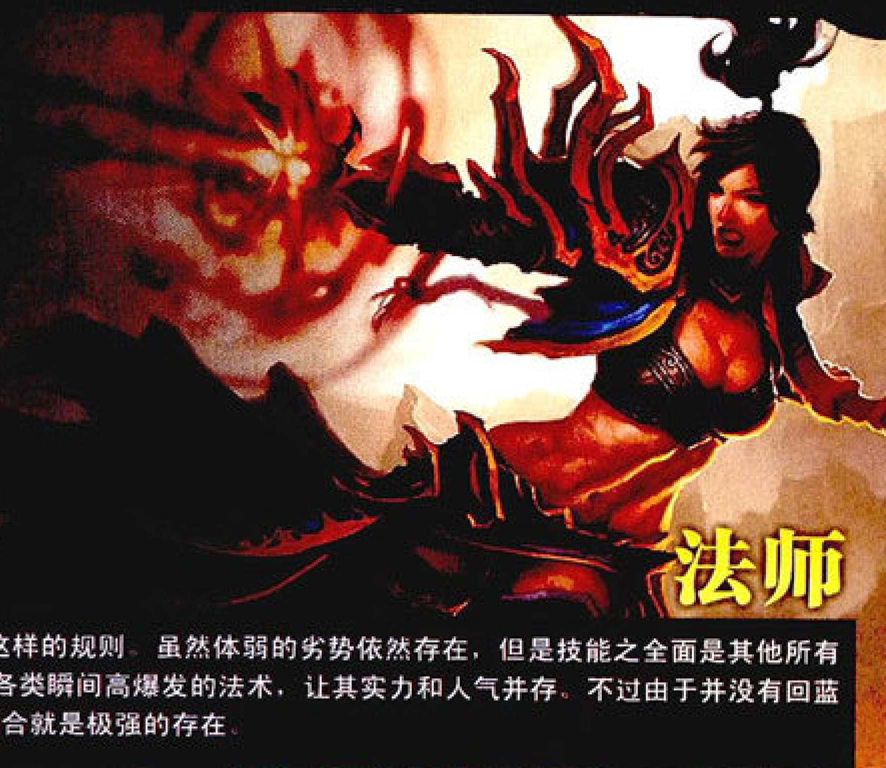

弑君的剧情在墓地深处被幻象再度重温

小编们的角色心得

在小编们的争先恐后之后，终于每个人都顺利的玩上了自己想要上手的人物，也无数次的推倒了骷髅王。虽然并不是详细的分析，不过小编在这里将五个角色的特点稍稍介绍给读者们，让你能够在以后自己上手的时候选择自己喜爱的角色。

不过不得不说本次由于测试的限制只能升级到最高的12级实在是有点遗憾，相信暴雪之后还开启新的测试到时候小编们一定会第一时间将角色的新变化带给各位玩家

法师



特色技能：范围法术，闪电秒杀
武器：法杖，魔法书，智力
把玩编辑：贪睡猫

自古法师不会弱，各种小怪随便秒
各种BOSS各种轮，决斗全部靠微操
没有猛兽的防御，野蛮的厮杀
靠的是优雅、智慧与技巧
我是法师，人气最高的角色
暴雪最宠爱的职业，没有之一

贪睡猫：自古以来暴雪的法师就不会弱，本次也很好的承袭了这样的规则。虽然体弱的劣势依然存在，但是技能之全面是其他所有职业所羡慕的 从一开始就掌握了各种各样的AOE技能，再加上各类瞬间高爆发的法术，让其实力和人气并存。不过由于并没有回蓝的药水，所以初期法术还是要注意节奏，一旦和抗得住的职业组合就是极强的存在。

猎魔人



特色技能：回避射击，手雷，影轮翻
武器：双持弩，弓箭
把玩编辑：X先生

爱弓箭，爱弩箭，爱边跑边射，
不是打不过，我是秀操作，
爱减速，爱闪避，爱缩头缩脑，
最爱雇佣兵兄弟，宽广的胸膛哟，你顶在前面，
我只要仇恨值，不要按键疲劳。
我是猎魔人！

X：没有高级装备支持的情况下，猎魔人的伤害输出并不强劲 他有很丰富的操作空间，也有很好的成长潜力 但他不适合做“首先冲等级的第一个角色” 猎魔人的某些技能看起来能在PVP中发挥很大作用，也许你可以在拥有一个大号之后，再养一个专门PVP的猎魔人角色。



巫医

特色技能：召唤随从，各类诅咒
武器：诅咒，下毒，群起攻之
把玩编辑：贪睡猫

虽然我不是受宠的法师，但我绝对不会示弱
从召唤到诅咒，从从下毒到怨灵
只要是让人生不如死的技巧没有不精通的。
虽然没有强力的爆发，没有爽快的打击
但当我出手是就可以断言你已经死了
我是巫医，我不是一个人在战斗
暗黑最毒的职业，见了都喊你好毒

贪睡猫：老实说在开始玩之前，我对这个职业的兴趣并没有那么的大兴趣，不过在上手之后却觉得真的蛮有趣的。各类召唤系技能让其本身的生存有着十足的保障，而各种诅咒技能的重口味程度足以马上让人着迷！各种技能可以说最具有特色的，让敌人慢慢体验到生不如死的感觉。要是不玩就诅咒你哦。



野蛮人

特色技能：震地践踏，跳跃顺劈斩
武器：斧，剑，锤
把玩编辑：sky

老子的DPS很强悍，打击感非常理想
老子靠得是怒气，不想某些法系娘们
有人说我像李逵，有人说我像张飞
虽然我不是，玉树临风，潇洒倜傥
但我有广阔的胸襟和强健的臂弯
我是野蛮人，出镜率最高的角色
暴雪公布的第一个职业

sky：野蛮人作为近战，前期技能匮乏的时候仍然存在打斗单调的问题，但近战打击感非常理想，在装备并没有得到提升的前提下，攻击力和防御力都表现的非常不错。是一个推荐新手的职业。



武僧

特色技能：金刚护体，降龙十八掌，佛山无影脚
武器：棍、拳套
把玩编辑：阿汤叔

男有肌肉，女有美腿
少林外表，国际和尚
我喜欢近战搏斗，我讨厌远程攻击
特别是暗箭伤人
空手道、截拳道、柔道，样样精通
八极拳、迷踪拳、泰拳，招招致命
我不是李连杰，更不是李小龙
我是武僧，暗黑3里的新职业
我代表着中国的暗黑3粉丝

Samtown：武僧作为本次暗黑3里的一个全新职业，也是完全没有以之前游戏职业为基础的创新职业，无疑让玩家们眼前一亮。在游戏中他也是以近战格斗为主，但和野蛮人的区别在于武僧更多的技能是用来为团队增益服务的，可想而知，这个职业将在未来暴雪为“暗黑3”开辟的竞技场游戏中起到不可替代的作用。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

《暗黑破坏神Ⅲ》封测震撼场面



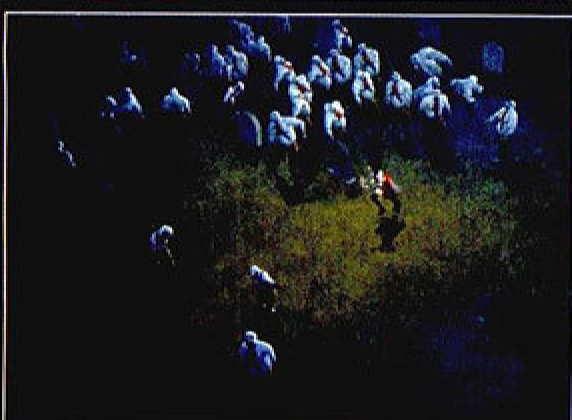
骷髅王的直面对决：本次封测最终所要面对也是唯一的一个BOSS，相信第一次见到的朋友们一定会有相当强的震撼。不过之后随着玩家的增强，BOSS不能与时俱进所以也出现了2、3秒杀的战法……



幽灵回忆：骷髅王曾经事件的回忆，虽然是默剧的形式，不过表现的十分好。具体的内容解释请查看“骷髅王背景探秘”。



击毁骷髅柱：对面骷髅王前所要击毁的四根骷髅柱，作为BOSS战前的铺垫，霸气十足。



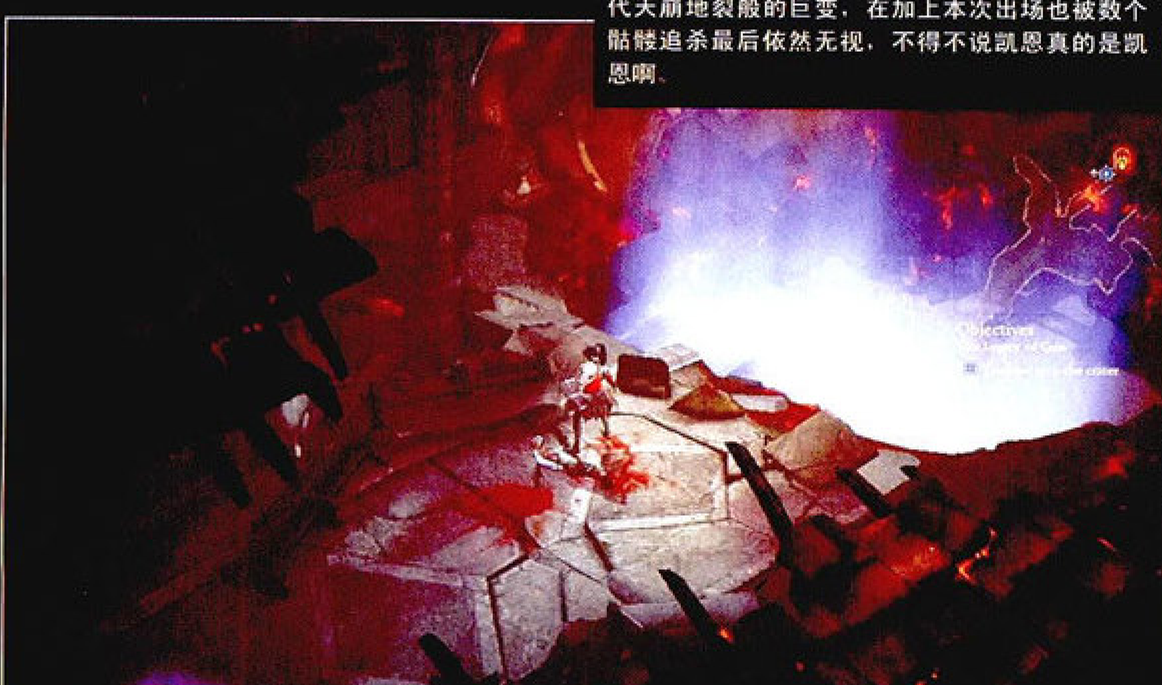
僵尸群之战：在野外的某个区域可以遇到集中数堆合在一起大大量僵尸群。



凯恩的回归：凯恩在《暗黑3》中的首次出现，虽然凯恩的旅程将在本作中结束。不过进了了前两代天崩地裂般的巨变，在加上本次出场也被数个骷髅追杀最后依然无视，不得不说凯恩真的是凯恩啊。



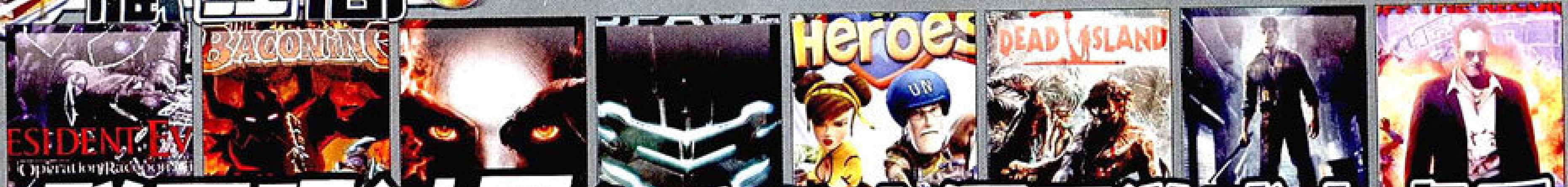
战士的束缚：佣兵任务开端，一系列任务完成后可以解开佣兵系统。



重返旧崔斯特瑞姆教堂：怀念的第一作中的教堂，经典系列的开端。本作中虽然被坠下的陨石改变了模样，不过依然可以有幸重新感受当年踏入教堂开始一切故事的开端。



骷髅海生存时间：一个地下城中的任务，需要你在源源不断的骷髅海中生存一定的时间。

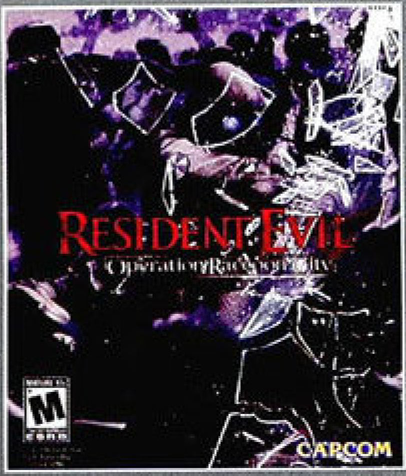


群尸玩过界 年度八大僵尸游戏大点兵

生化危机：浣熊市行动
Resident Evil：Operation Raccoon City

制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
Capcom	第三人称射击	PS3/XBOX360/PC	2011年冬


本作变成了追击原主角里昂

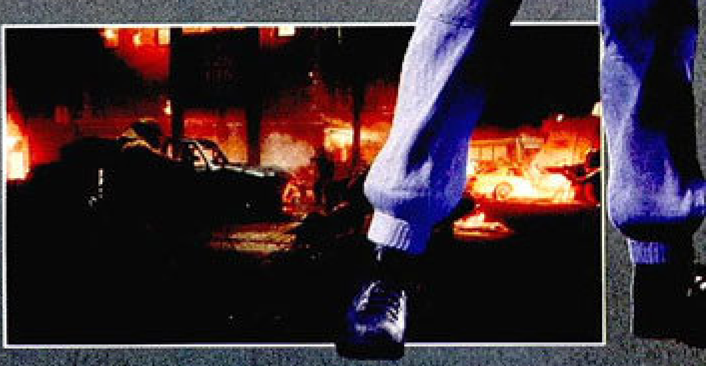


新作中，玩家将扮演安布雷拉安全部队的成员，被安布雷拉派遣消灭僵尸潮爆发的证据和任何幸存者，另一方面美国政府派出了特种部队与安布雷拉安全部队交锋，试图揭露他们的行动。

游戏将回归系列标志性的城镇浣熊市和系列常客，其中包括Leon Kennedy。Fans还有机会改写系列的历史，玩家将从安布雷拉的角度聚集来自《生化危机2》和《生化危机3》所强调的最初的僵尸潮。


这次的行动是否会改变过去的故事还不得而知


再一次会到燃烧的浣熊镇

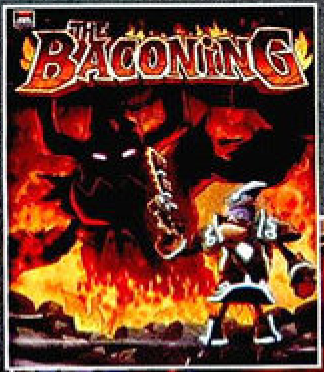


戴斯班克：培根
DeathSpank: The Baconing

制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
Hothead Games	动作角色扮演游戏	PS3/XBOX360/PC	2011年9月1日



装备丰富是这个游戏的特色



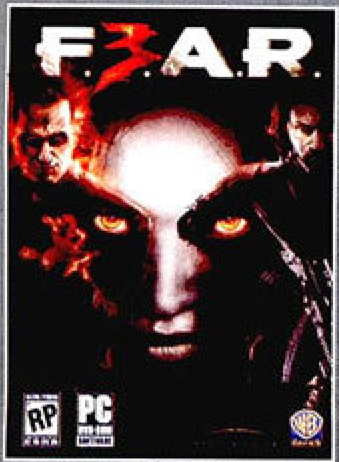
在《戴斯班克：培根》中主角戴斯班克（DeathSpank）将继续他的旅程，不少前作中曾经出现的老朋友也会登场。新冒险中将包含4个新BOSS，一个全新的疯狂难度，还有诸如“遗忘之地”、“明日之森”那样的新场景。




这次小戴也赌了几把

极度恐慌3
F.E.A.R.3

制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
Day 1 Studios	第一人称射击	PS3/XBOX360/PC	2011年6月24日

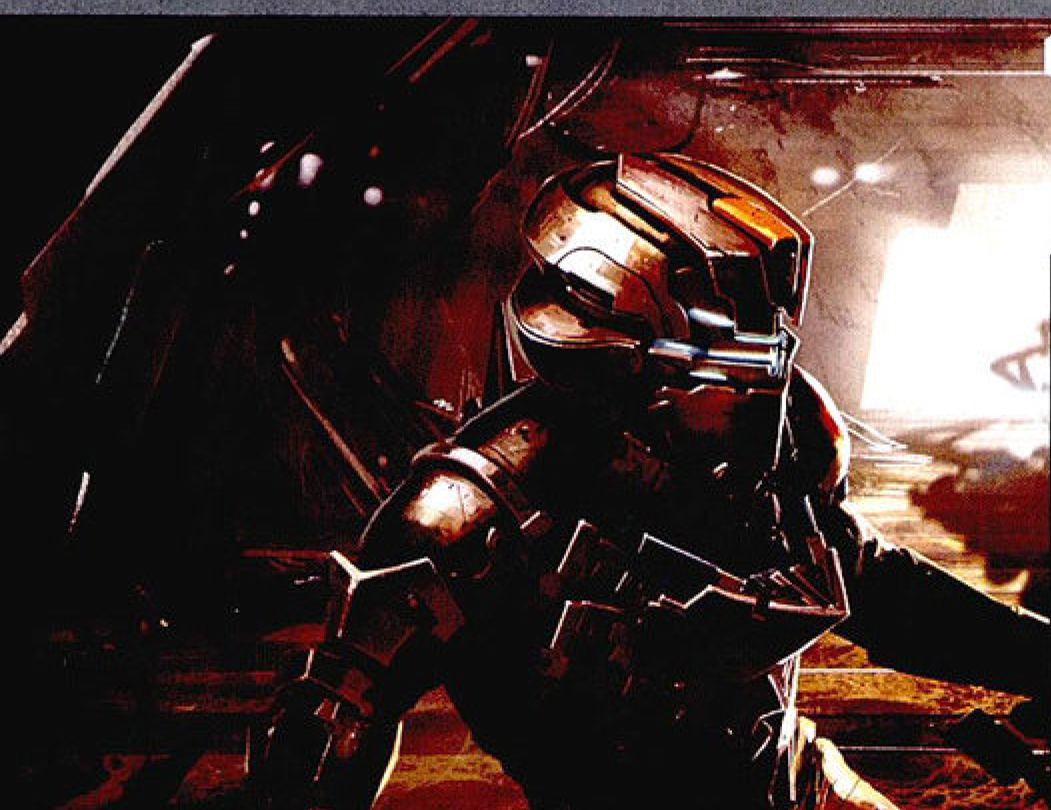


《F.E.A.R.3》是一部恐怖类型的第一人射击游戏，拥有紧张刺激的战斗、引人入胜的故事情节和充满乐趣的合作游戏模式，Alma在3代中重返《F.E.A.R.》的世界。但是这次她的儿子Point Man和Paxton Fettel将引入不同的合作模式，两人截然不同的能力也让使用不同角色进行游戏的玩家能够得到不同的游戏体验。玩家们可以在单人游戏模式和合作模式中扮演Point Man和他的弟弟Paxton Fettel。熟悉前作的人都知道，Point Man是一名超级战士，而Paxton Fettel则可以进行心灵控制。


恶魔诞生

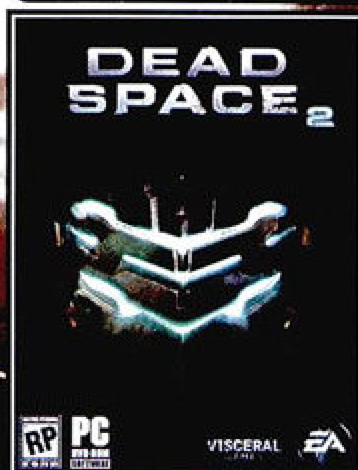



对于妖怪普通枪没用



死亡空间2
Dead space2

制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
EA	第三人称射击	PS3/XBOX360/PC	2011年1月25日



《死亡空间》中勇敢果断的工程师艾萨克·克拉克（Issac Clarke）如约回归，在本作中他将处理更为棘手的局面，变异怪物的感染范围已扩散至整个空间站。作为唯一对此有承受力的人，有数不胜数的异形等着艾萨克来消灭。前作中出乎意料的恐怖场景依然建在。从剧情起始部分的小小惊喜，到接下来面目狰狞可怖能将人吓得魂飞魄散的恐怖怪物，都在期待玩家的光临。

本作的故事发生在《死亡空间》的3年之后，主人公艾萨克并没有多少时间可以放松。虽然他从以前的危险环境中成功逃脱，但是他的精神受到了很大的影响。而他的使命也还没有结束，那些本应消失了的异形由于一些未知的原因又重新出现了。




该作被评为18禁游戏







游戏中有许多杀僵尸的武器

丧尸围城2：绝密档案

Dead Rising 2：Off the Record

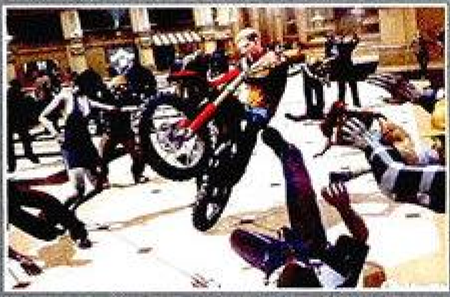
制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
Blue Castle Games	动作	PS3/XBOX360/PC	2011年10月11日



本作讲述在在经历过《丧尸围城》的事件后，记者弗兰克的卓越表现使之成为明星，他开始频繁的出现在脱口秀和畅销书排行榜之中。但是这一切很快就离他远去，他的事业陷入低谷，因此他作为一名嘉宾出现在“Fortune City”丧尸屠虐大赛“Terror is Reality”之中，企图以此使自己的事业重新走上正轨。

Blue Castle工作室制作人Jason Leigh日前在接受采访时表示，《丧尸围城2：绝密档案》将会进一步提高同屏显示的丧尸数量。





寂静岭：暴雨

Silent Hill：Downpour

制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
KONAMI	动作、冒险、惊悚	PS3/XBOX360/PC	2011年秋季



《寂静岭：暴雨》的主角是一个名字叫做Murphy Pendleton（墨菲·彭德尔顿）的越狱者，在遭遇一场交通意外后，Pendleton发现自己被孤身一人丢到了这个叫做寂静岭的倒霉小镇上，在这里他将遭遇各种各样奇异的事件和变异的生物，将会面对一场空前的心理承受能力和生存能力的考验。从目前公布的情况来看，战斗倾向于利用各种日常的东西，比如玻璃瓶，椅子，等等等等，玻璃瓶……由此想来，会不会相当的血腥。当然，作为系列的一贯传统，手电筒这个重要道具将继续发挥重大作用，让玩家在令人窒息的黑暗中搜索，发现隐藏在迷雾中的种种谜团，同时时刻准备着和跳出来的怪物进行战斗。

游戏将继承系列一贯的电影叙事手法，与“美式恐怖”不同的是，游戏更加注重气氛的营造和心理方面的暗示，虽然在战斗系统上会有一定的进化，更加注重于与环境的互动和各种道具的使用，但游戏整体仍会保持一贯的极度压抑的感觉，玩家将一步一步揭开整个故事的真相，同时游戏中玩家的不同选择将直接影响到游戏的结局。



这是恐怖的开始







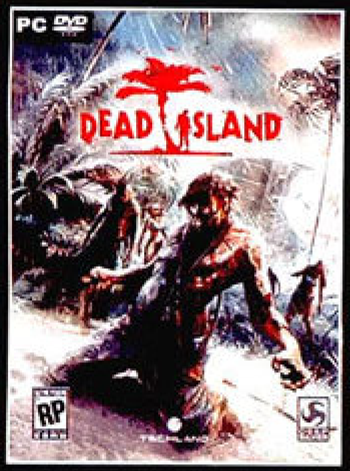


PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

死亡岛
Dead Island

制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
Techland	第一人称动作冒险	PS3/XBOX360/PC	2011年9月6日





《死亡岛》将是一款第一人称视角的动作游戏，只不过玩家手里没有枪，只能依靠手边的一些简单道具（大部分时候是生活用品）来保护自己并生存下去。所以，不会有机关枪或是火箭筒，游戏试图让玩家体验更逼真的生存挑战，并感受其中的艰辛和苦痛。当然也少不了，恐惧。开发者希望以更加逼真的角度来表现生存恐怖这一主题，玩家可以拿起武器与丧尸搏斗，但不会像在《丧尸围城》里那么简单爽快。

当然，《死亡岛》也会提供一些必要的强化手段令玩家不至于感到太过无助。游戏设计了独特的经验和升级系统，让玩家可以逐步在战斗中获得成长，但也就仅此而已了，一个手拿球棒的壮汉不管再怎么厉害，也还是敌不过成群结队的丧尸围攻。

这是一个开放世界设定的僵尸游戏，有僵尸游戏，也有开发设定的游戏，但两个类型还未交汇。这确实开创了一个新的次类型游戏。代替从A点到达B点的线性设定，《死亡岛》鼓励玩家敢在非线性路线硬碰。当Banoi岛（游戏里的岛屿）完全开放，游戏充满了无限可能。另外，游戏包括4人合作模式。


这些僵尸破坏了这里的美景





英雄战队
Bunch of Heroes

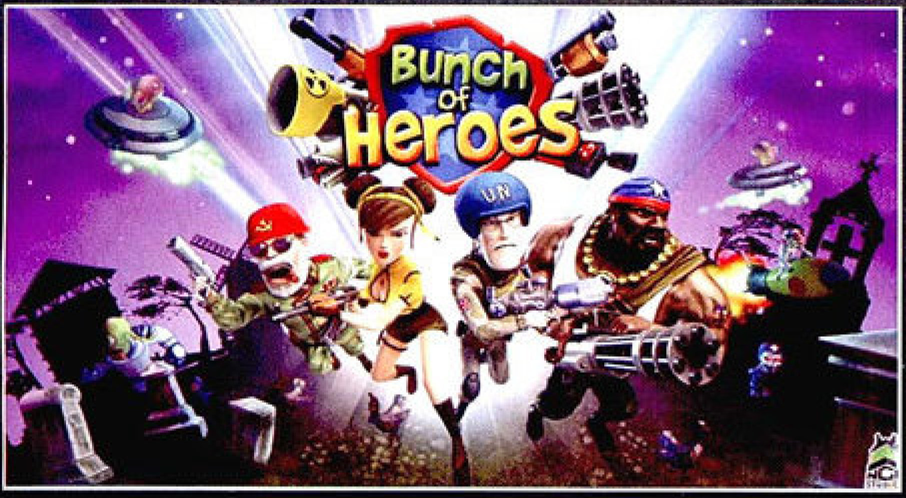
制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
NGD Studios	动作冒险	PC	2011年9月21日

这是一款4人合作类诙谐射击游戏。讲述的是一支地球的超级战士组成的队伍与入侵地球的异形及其僵尸大军对抗。

本作采用的是独特的卡通风格设定，玩家扮演刘特工、黑人肌肉男、老突击队长或史密斯上尉，组成年人类的最后防线。使用一堆强大的武器，包括火焰喷射器、轨道炮和重力炸弹，来保护我们的地球。本作最大支持4人合作游戏。



僵尸游戏里最轻松的一款





游戏方式也很有趣



老作发新芽
三國志12

S 期待度	发售日期	2012年	SLG策略
	游戏公司	光荣	
	游戏特点	人物丰富 战术迷人	

推荐人群：治世之能臣，乱世之奸雄

《三国志12》在前作《三国志11》发售5年后推出。这是广大爱好者所期待的该系列最新作品。本作品保留了前作以及系列作品中广受好评的部分，同时对画面和战斗部分加以强化。另外还添加了新的游戏要素，等待玩家发掘。光荣暗示本代游戏将有充满紧张感的即时战斗。在战场之外，人物间关系的微妙变化也会影响战争的结局。



系统类似《三国 11》经营回归《三国4》

根据来自东京电玩展的消息，《三国志12》仍然采用正统的“扮演势力”的系统设定。描述东汉与西晋间三国时代刘备、曹操、孙权等英雄豪杰割据的局面。玩家将从个人势力出发，以统一天下作为目标，享受扮演主公的成就感。

游戏的基本流程可以解释为，玩家出生在一个穷乡僻里的角落，从一个小破城开始，慢慢经营，慢慢发展；然后培养自己的军队，广纳天下的贤士；在各方势力的斗争中勉力生存，积攒自己的力量；经过几年道光养晦，最终雄霸九州。《三国11》中广受好评的一些传统设定都将保留。

在都市战略方面，游戏的风格是“向都市的各个设施派驻武将”的形式。玩家向拥有各种不同机能的设施配置拥有相应能力的武将，在所有配置结束后按下“实行”键开始本回合，从而根据配置的情况获得城市的发展和收入。这种设定强调玩家“知人善用”的能力，同时也把玩家从繁琐的细节中拯救出来。《三国志》系列的老玩家可能会觉得，这种系统和4代有些相像。 虽然最终的详情还未被正式公布，但是本作操作上的趋势应该就是简化和易上手。


奸人窥视天下美
枭雄再图霸业难


前代《三国志》的马战界面可能会被保留

还原一千八百多年前的战争

自从1985年第一代《三国志》推出之后，它就是历史策略模拟游戏的代表作品之一。《三国志12》距离前代《三国志11》的问世已经约有5年的时间。

光荣表示，《三国志12》将秉持着《三国志》系列的光荣传统（真的是光荣的传统哦）。但同时也将会引进实时战斗、大规模震撼战局等要素，让玩家可以享受新的乐趣。目前还不清楚战斗是否为完全的即时制，毕竟系列此前一直都是传统的回合制。

比较可能的结果是本次《三国志12》游戏会采用战棋类和即时战略类相结合的方式：在战斗开始之前玩家做出相关的策略安排，而战斗进行中，玩家依然可以调整自己的部队和能力。回合制的元素主要体现在计谋部分的选用，战场上看不见的因素也可左右战事。


战斗画面的地图看起来蛮细致的，可能采用大地图和小地图切换战斗的方式


从公布的战斗换面上推测，本代可能会有战争迷雾

目前的还难以判断战斗是否像《三国志11》那样在整个大地图上完成，也许需要切换场景，就像《三国志10》里那样。

跨多平台 支持触控

在新的市场环境下，官方公布《三国志12》将对应触控操作。此举可以方便玩家运用低配备的平板计算机与笔记本电脑来游玩，借此扩大游戏的族群。

有很多游戏宣称“平民游戏”或者“上网本游戏”，其实真能在低端平台上流畅运行的人气大作还真是不多。《三国志12》如果能在平板电


从图片上看，游戏使用的是ACER的Iconia Tab W500平板电脑。该机型采用AMD C50芯片，分辨率1280800。如果在这样的平台上也能流畅运行，那么等到游戏正式上市，可能大家都能在手机上跑了

脑商流畅运行，将会大大拓展他的潜在用户；而玩家们也可以在休闲游戏占主导的平台上享受像模像样的大作了。



游戏角色

在角色扮演方面，游戏会继续扩充它庞大的人物库。在三国志游戏中，玩家可以见到暴力的武将、智慧的军师、嚣张的军阀和成功的帝王。当然，如果你觉得他们都不过是凡人，自定义和各种增强包也一定能满足你的追求。

坊间有还未被证实的消息，《三国志12》可以选择除了主角外的其他武将（好比第7、8、10代的RPG）。这些武将的养成将会结合目前热门的“社交互动”题材。让游戏中的人物有着独特的人格。

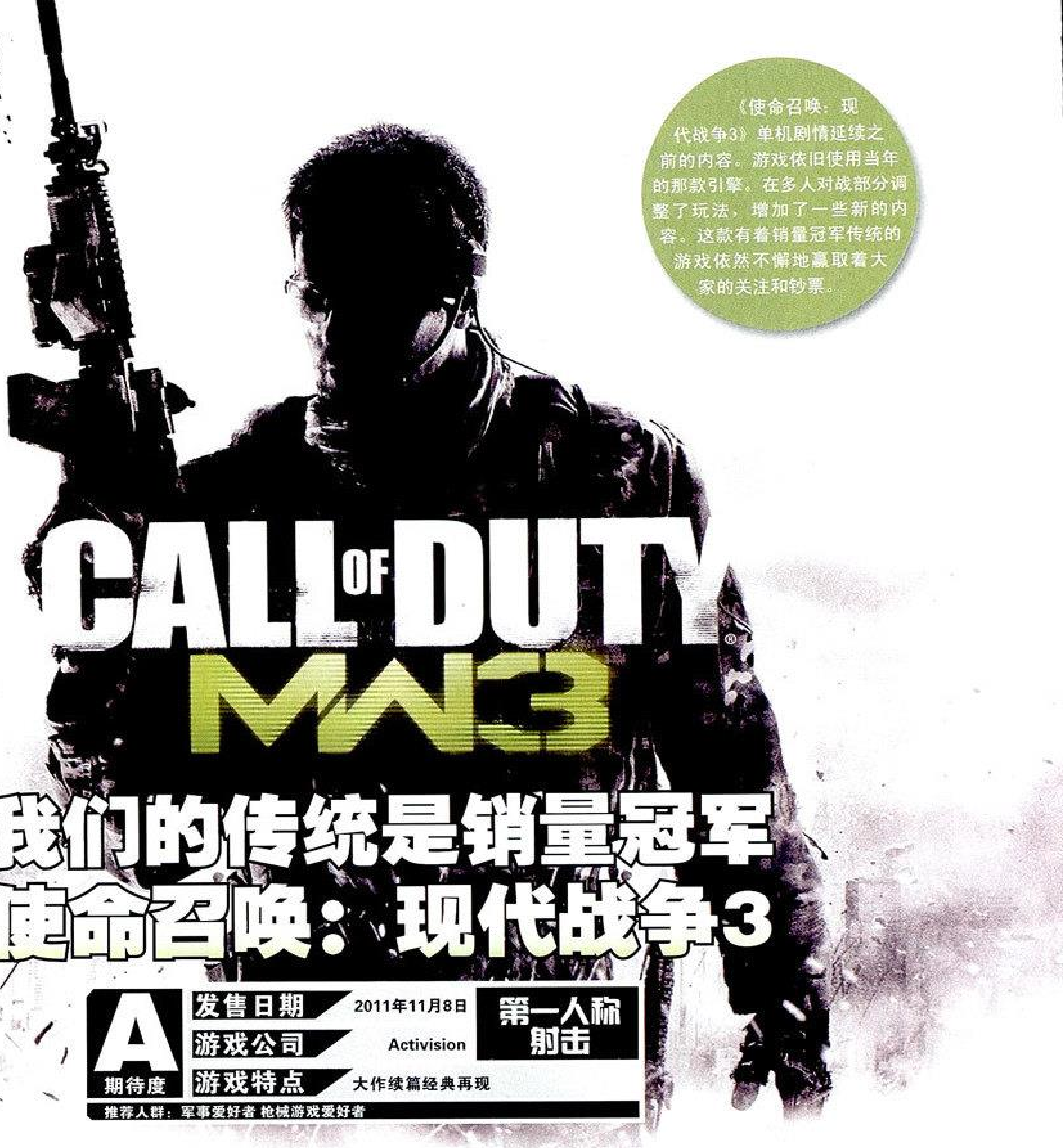
为了衬托游戏登场人物的个性，游戏新绘制了数百名





角色图案。这次的武将肖像不再是一直以来的仅有“脸蛋”或者“上身”，而是几近于“全身”的大肖像。通过新的图像规格，很多武将的生平最为有名的事迹也能在图片中展示出来。


从这张模模糊糊的照片上来看，统率武力智力这老三样还会保留的，那么吕布100 马超99 可能还会继续下去



《使命召唤：现代战争3》单机剧情延续之前的内容。游戏依旧使用当年的那款引擎。在多人对战部分调整了玩法，增加了一些新的内容。这款有着销量冠军传统的游戏依然不懈地赢取着大家的关注和钞票。

我们的传统是销量冠军
使命召唤：现代战争3

A 期待度	发售日期	2011年11月8日
	游戏公司	Activision
	游戏特点	大作续篇经典再现
	类型	第一人称射击

推荐人群：军事爱好者 枪械游戏爱好者

熟悉的战役流程

在单人战役中，玩家可以扮演多个角色，从不同的视角参与到整个故事的发展。每一个关卡都由一个主题使命和一系列的目标组成。老玩家依然可以见到他们熟悉的模式：任务的提示和方向会在显示器上提示，受到伤害时屏幕会变红，等待静养一小段时间后将会自动恢复健康。身边的战友仍然是无法直接命令的AI。《使命召唤》系列的那种“边跑边射+触发剧情+载具战斗”风格依然是游戏主基调。

玩家仍将继续《现代战争》系列故事。《现代战争2》中玩家只是解决了一批打头阵的先头部队，第三次世界大战的大规模入侵仍在继续。

在前作的结尾：TFT141部队的两名幸存者约翰·普莱斯上尉（Cpt. John Price）和“肥皂”·麦克塔维什上尉（Cpt. "Soap"



虽说还是那个老引擎，但COD的画面还算勉强够看


这次很多战斗是发生在市中心。华尔街的抗议群众倒是可以爽一把，见证自己占领的场所被摧毁

PDF过刊杂志收藏购买微信：DLWZ888888

MacTavish）被战友尼古莱（Nikolai）救到了印度某地。这一次，敌人的主力已经杀到了纽约。曼哈顿已成一片战场。在欧洲，各大城市遭到了大规模的袭击。伦敦、巴黎和柏林统统陷入了混乱之中。更加详细的情节在互联网上已经广为流传，但为了保证游戏时的新鲜感，不建议大家进一步挖掘，等游戏出来了再慢慢体验吧。



《现代战争》系列实际上就是在讲一个第三次世界大战的故事

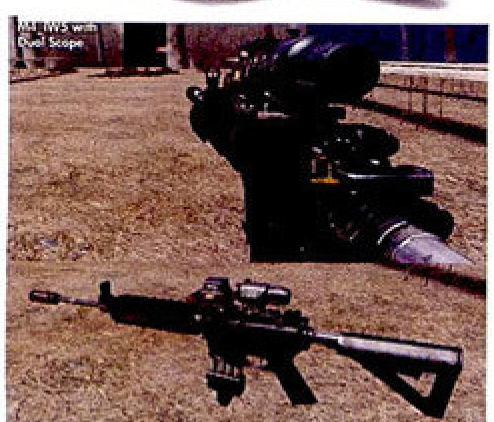
枪械带广告 新增双瞄准镜



有传言，几家军火商和动视之间有秘密合作。《现代战争3》游戏中有植入广告。如凑近看，能发现某些枪支上带有武器公司的商标。当然，也有玩家认为这只是游戏真实性的表现。游戏中的枪械连编码和划痕都清晰可见，为什么不能带生产商的标牌呢？

在武器附件方面，《现代战争》系列的经典配件都有保留。在战役中，玩家依然有机会使用AC-130空中炮台。但这次的投弹画面不同于以前黑白底片的效果，而是变成彩色的图像。可能是游戏世界中的武器也会随着时间的推移而慢慢升级。另有最新的独特功能：双瞄准镜。这次的游戏将允许玩家在同一件武器上使用两种瞄准镜。战斗中玩家可以迅速在两个瞄准镜之间进行切换，满足不同距离的精度需求。







强化版多人游戏



Call of Duty Elite相当于是使命版的战网，方便了玩家之间的互动

《使命召唤》系列在很多国家被当成主流的FPS竞技游戏。这次《现代战争3》的多人模式保留了前作的精华，也进行了一些有用的改动。经过《使命召唤7》的推广，Call of Duty Elite已经有了不错的口碑。游戏除了类似《现代战争2》中的匹配系统之外，还将会有专用服务器，让玩家可以邀请好友，开黑店。更多的自定义服务器也可能会在未来开放给专业战队或者特殊区域玩家使用。

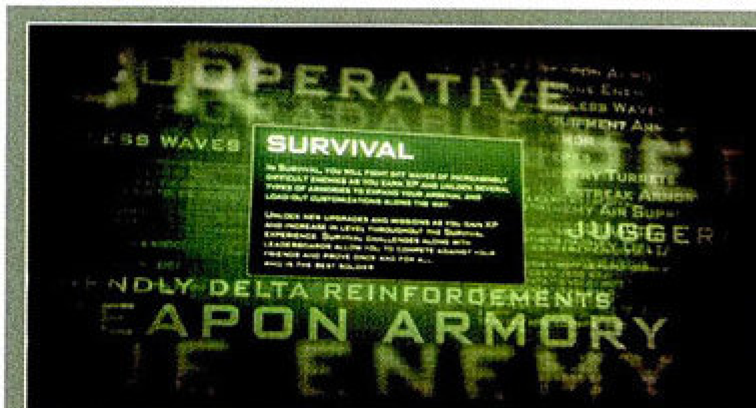
在对战内容方面，基本的多人对战地图面积不大，但是区域内的地形非常复杂，存在大量掩体。玩家可以尽情钻研，开发出自己独特的掩护战术。在夺旗模式中，所有的进攻和撤退路线都被刻意计算过，每一条路径都有合理的优势和劣势。

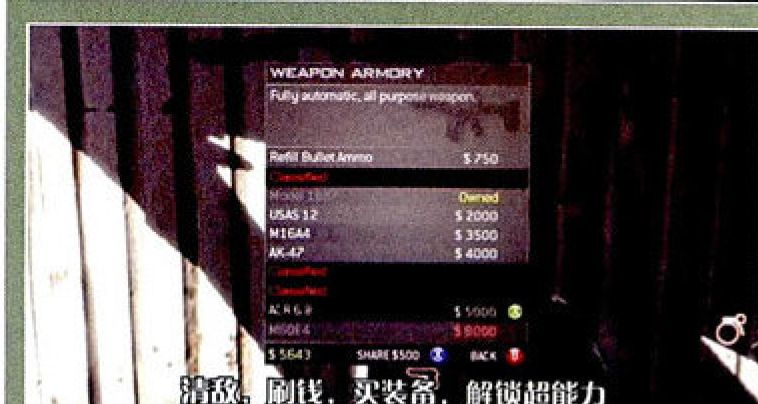


在我眼里，你就是飘起来的绿色数字

自定义对战房间的玩家可以设置各种战斗条件，比如：枪支限制、技能限制和奖励等等。在《现代战争2》中比较可悲的“连杀奖励”系统也被重新设计。之前的“连杀奖励”因为太过复杂，很多玩家不能接受。在《现代战争3》中的连杀奖励将会被重新设计。在多人游戏中，玩家对枪械有自己的“技能熟练度”。达到一定熟练度之后，可以提升武器的攻击性能。游戏中新增加了许多隐藏武器等待玩家解锁。其中包括“惩罚者”榴弹发射器等他多种威力爆棚的大杀器。《使命召唤》历代作品中的不少经典装备也会再次出现。

合作生存模式





清敌，刷钱，买装备，解锁超能力

在《使命召唤：现代战争3》的多人模式中，将会新增热门的“生存类”挑战模式。在所有的多人对战地图上，都可支持生存模式的游戏。该种模式可以说是把受虐癖和施虐癖的倾向统一了起来。

在生存模式下，玩家需要在敌人一波又一波的进攻中存活下来。随着时间的推移，无穷无尽的敌人将会变得越来越强。和“僵尸生存”模式相比，敌人都是正儿八经的人类。他们不会像僵尸一样从固定的地点出生，而是根据玩家的即时位置，选择对应的地点刷新。比起无脑的僵尸，他们也会更加难对付一点。消灭敌人可以获得金钱收入，升级自己的装备。打惯了僵尸的朋友不妨换换口味，尝试一下《现代战争3》的生存模式。

BATTLEFIELD 3

战地3

最佳射击游戏的有利挑战者

A 期待度	发售日期	2011年10月25日	第一人称射击
	游戏公司	DICE/EA	
	游戏特点	高端画面 大型对战	
推荐人群：军事爱好者 枪械游戏爱好者			



枪械汇总



《战地3》中可以使用的枪械多达48种。包括突击步枪、狙击步枪，猎枪、个人自卫武器、重机枪、卡宾枪、手枪和火箭发射器附件等等。在未来，还会有更多的武器加入到游戏中。这些枪支有各自鲜明的特点，如果你有着丰富的枪械知识，一定能满意地体会到游戏中枪械设计的内涵；如果你是一个用枪的菜鸟，只须稍加练习，也一定能找到适合自己的武器。

游戏采用一套“武器解锁”系统。不同的职业，对应不同的武器偏向。

一杆硬枪逞英雄

和《战地2》比较，《战地3》在单人模式中包含了更多的内容。一条类似“祖国有难，一个英雄拯救世界”的故事线贯穿其中。通过教程任务，玩家可以熟悉游戏的操作特点。在早期，你就有机会驾驶强大的载具消灭敌人。除了狂杀猛射，一些情节的转折也在等着玩家去经历。整场单人战役并不会花去太多的时间。游戏的设计师始终考虑的一项要素是“沉浸感”的延续，最好的结果是玩家能在游戏中体会到强烈的情感冲击。





载具已经成了FPS游戏中不可缺的一部分

大型多人对战

《战地3》特别强调游戏的多人部分。或者说，《战地3》所制作的战役模式就是它的多人模式的一场指导。毕竟，一个故事再好，重复多次之后也可能让人生厌。在完成单人模式之后，口味相投的玩家可以在多人战网上尽情厮杀。EA为玩家们准备了充分的交流和展示空间。

游戏带有11张地图（还将会不断加入），每张地图都能完美支持全部的5种游戏模式：“征服、64人大型征服、冲锋、死斗和团队死斗。”玩家随机降生在环境多变的战场里，依靠自己的能力打出自己的英雄故事。在游戏的公开测试阶段，128人的对战模式也已经被破解。超大型的网络对战的氛围，强调配合，强调战术的战斗方式——这些特点也许能让你有兴趣尝试一下这款射击游戏大作？



突击兵

队伍中的核心力量，擅长运动中的进攻，远距离和近身范围都有很强的作战能力。突击兵同时兼有军医能力，可以治愈和复活队友。典型的装备如M16A4或者AEK-971步枪，M9手枪，榴弹发射器或者心脏除颤器套件。



侦察兵

侧重判断战场局势，利用狙击步枪远距离参与战斗。侦察兵也有能力使用激光指示器标记团队目标。典型的装备如SVD半自动狙击步枪。

工程兵

首要任务是对付敌方载具，修复我方载具。反坦克地雷和火箭发射器都是他们的标准配置，而卡宾枪则被用于基础作战。典型的装备如RPG-7或者AT4。

支援兵

在战场的关键部位安置一台轻机枪，为队友提供猛烈的火力掩护。典型的装备如M249 SAW，弹药补给包等。

无敌的表现力

《战地3》采用寒霜2引擎开发。最尖端的电脑技术可以让您体验到卓越的动画，无与伦比的光影效果和动态特效，还能在史诗般的规模上展开战斗。如果你刚好最近买了一台新机器，那么《战地3》就是让检验这台宝贝的不二选择。

如果你对“延迟着色”、“动态全局照明”和“创新流架构”这些专业名字不感冒，那就来看看游戏所能提供的出色画面吧。



在可选安装的高分辨率材质包的支持下，游戏有着让人吃惊的材质细节。注意图中这位哥们的服饰



战场规模将会涵盖一个庞大的地区，玩家可以经历真正的大场面战斗，而不是仅仅在阴沟里头闹着玩儿



破坏效果在宏观和微观层面上都得到了加强。大楼倒塌时的粉尘很真实，碎块很真实，机械结构也很真实



强大的光影效果，这特效已经超越了普通PC的水平，达到了电影大片级别

编辑：X先生 美编：哈秋



NASA助您征服地球 新一代滑雪游戏

B 期待度		
发售日期	2012年1月	体育竞技
游戏公司	EA sports	
游戏特点	高仿真 自由的竞速	

推荐人群：征服雪山的雄心 速度与冰冷爱好者

原先在PS2平台上的《SSX》系列是一款大受欢迎的滑雪游戏。现在，EA又在个人电脑平台上推出了全新一代的《SSX》。这次的更新不仅仅是加强了画面，重做了赛道，更有令人期待的多人模式和创新的概念化极限滑雪的体验。

赛道就是这个星球







从阿尔卑斯山到安第斯山脉，从落基山到喜马拉雅山脉，《SSX》汇聚了所有世界上最具代表性的高峰。EA使用美国宇航局的地形数据为基础，打造出了前所有未有的真实山峦。另一方面，设计师开发出专门的山型模拟工具，赋予每一个地区夸张而专属的丰富细节。

《SSX》的竞速体验是完全自由毫无束缚的，整个山地都是你的赛场。游戏中绝对没有所谓“不可见的墙”。玩家可以自己决定从哪条线路下山。每一分钟都是在冲锋，只求最快、最炫、最危险！

挑战引力 极限炫技

世界上最好的极限滑雪运动员也会为《SSX》所折服。玩家可以暂时把万有引力定律扔到一边。360°的旋转是家常便饭，1260°的旋转才是刚刚入门。如果你想证明自己不是一个菜鸟，那就请尝试双脚离开滑板，同时在空中连续翻滚200英尺后着地。

游戏中的大自然母亲会用它的和蔼可亲好好照顾你：雪崩、泥石流、骤降的[illegible]它的一片美意。在世界上最危险的陡坡上遇到这些灾难，愿你不会双腿发软。

多人模式和“单”多人模式

《SSX》的在线服务被称为“RiderNet”。这套系统有着和《极品飞车：热力追踪》类似的特点。它的核心概念是：即使你是一个人在玩，你的游戏数据也将会被上传到EA的服务器中。你的朋友可以看见你的分数，并且尝试挑战他们。

如果你的足够强大，就可以给某条赛道定下一条标杆。即使你不在线的时候，你的朋友仍然可以尝试挑战你的记录。如果他们不幸输了，你还能获得游戏中的金钱奖励。

当你再一次玩这条赛道时，你可以对抗自己曾经最好那次成绩的回放，或者是在“RiderNet”上挑战你的某个朋友的最好的记录。请注意，真的能看见它们的影子出现在游戏中哦。你可以仔细观察它们是如何表现的。这种经历就像是置身于魂灵的世界。想看看昨日的自己和今天的自己哪个更强吗？

在全球模式中，《SSX》理论上可以支持100,000个玩家同时竞技。玩家随时都可以插入一场庞大的真人及时对抗。当然，每次你只会看到几位和自己成绩相近的陌生人在身边。







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

随手造飞机 买卖做上天

现代航空大亨2



A 期待度			
	发售日期	2011年10月	商业模拟
	游戏公司	Spellbound	
	游戏特点	商业争斗 超现实飞机	

推荐人群：商业精英 休闲模拟爱好者

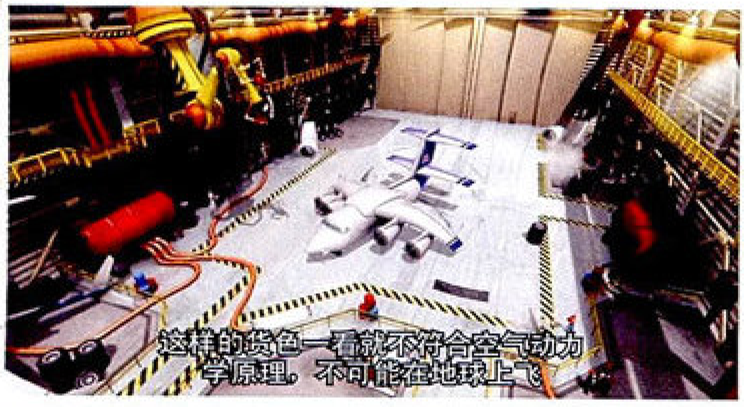




在《现代航空大亨2(Airline Tycoon 2)》中，玩家成为一家航空公司的CEO，带领自己的公司从破产边缘攀向世界名企。在追求经济成功的道路上，玩家可以购买新式的飞机、开辟全新的航线。当然，你还要应付挑剔的乘客，并且与对手展开竞争。

概念飞机的摇篮

游戏内建有新型的飞机编辑器。玩家可以随意设计自己意念中的飞机。无论是“空中牲口笼”型的廉价飞机，还是“飞行城市”这样的庞然大物，或者“精英定制”的豪华喷气私人飞机——只要你想得出来，游戏中都可以为你实现。


这样的货色一看就不符合空气动力学原理，不可能在地球上飞

基于现实的游戏考验

从莫斯科到纽约，游戏中为玩家准备了遍布全世界的大量机场。这些飞机场的运行条件和客运量是基于真实数据设计的。玩家在游戏中面对的难题就是那些航空巨头的老板，那些年薪百万的老板，每天也在考虑的问题。

事无巨细 一手管理

玩家可以从4个主角中选择一个化身开始自己的老板之路。每个主角都会有独特的长处和缺点。

作为一个老板，你在游戏中需要挑战的管理难题可谓繁琐。壮大员工队伍，扩展业务范围，安排航班计划，协调VIP的行程，平衡收入和费用等等，全都要你来拍板。游戏中的随机事件也会让既定的安排徒增变数。运气不好的话，你说不定会遇上教皇来访，请求一次独特的飞行；或者是碰上了火山爆发，火山灰遍布欧洲上空。当然，世界上也并不是只有坏事，如果你应变迅速，说不定也能从这些突发事件中获得额外的好处。


老板看起来光鲜亮丽，其实压力很大的！


虽然说员工是公司的核心，但游戏里您可别指望仰仗这些喽啰

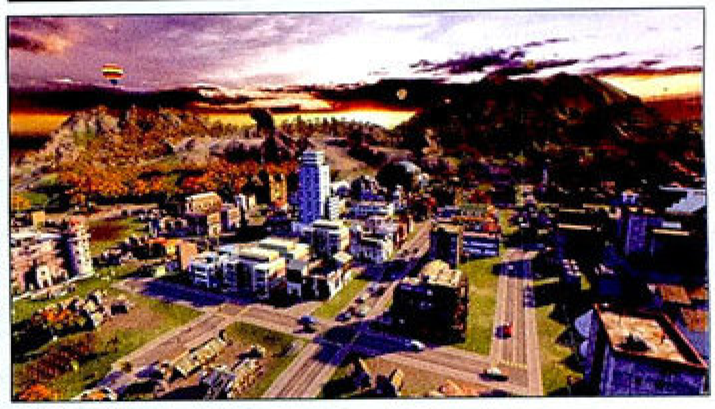
贪婪还是良心？两难的选择

作为一个大老板，玩家面临的选择常常是难以兼顾的两难困境。如何降低成本，却又保证安全和服务？如何击垮竞争对手，同时让自己的利润增长？成熟公司的目标是不是“短期利润最大化”？游戏中争斗发生在商业的战场上，同时也发生在玩家内心中。天使和恶魔会一起给出建议，左右游戏的进程。


航空业的生意可要比开个火车什么的阔气多了



《海岛大亨》是这样一种游戏类型：你可以用仁爱或者铁腕去统治别人，按照自己的口味去建设一个小小的社会。您的意志决定着小岛上所有人的命运。城市经营管理是一件复杂的事情，但如果你能坐定下来好好学习，掌握了所有的窍门，那么你就会体会到一个成功统治者的快乐以及权力的诱人滋味。



海岛大亨4

艰苦创业 拼搏奋进 发展经济 走向繁荣

综合评分	画面	音乐	游戏性	系统	乐趣
8.5	9	7	8	9	9

推荐人群：统治欲望强烈的人 兼济天下的仁者

综合评价

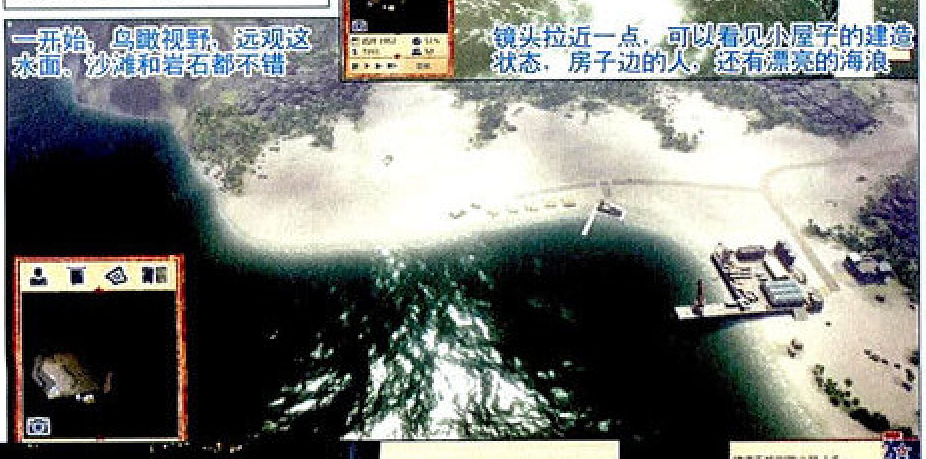
《海岛大亨4》从很多方面来讲就是《海岛大亨3》的改进版。让人欣慰的是，最新的这些改动都是符合玩家意愿的。游戏的平衡性虽然仍有欠缺，但已经不像以前那么糟糕。总体来说，扮演一个领导人安排投资决策和发展战略还是让人高兴的体验。

画面美丽细致 声效乏善可陈

《海岛大亨4》的画面表现力相当丰富。如果你有一台比较新的电脑，它可以向你展示各种美丽的景色。废话不多说，请大家看这一套图。



镜头拉近一点，可以看见小屋子的建造状态，房子边的人，还有漂亮的海浪



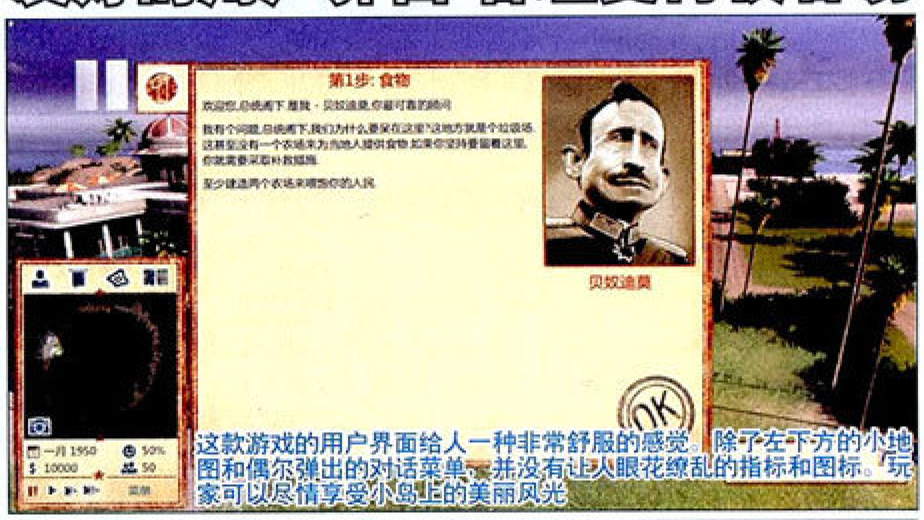
一开始，鸟瞰视野，远观这水面、沙滩和岩石都不错



凑到最近，房屋墙上的涂鸦都看得清清楚楚，还能看见它的窗户虚掩着

相比较之下，游戏的音效和音乐部分并不尽如意。和大多数经营类游戏一样，长时间的重复会把音乐和音效中的瑕疵都显出来。其实小编建议大家玩游戏的时候干脆搭配点自己喜欢的音乐更惬意。好在游戏中还埋藏着不少幽默彩蛋。统治小岛的漫漫长途中，一个笑话可以让人小小地放松一下。

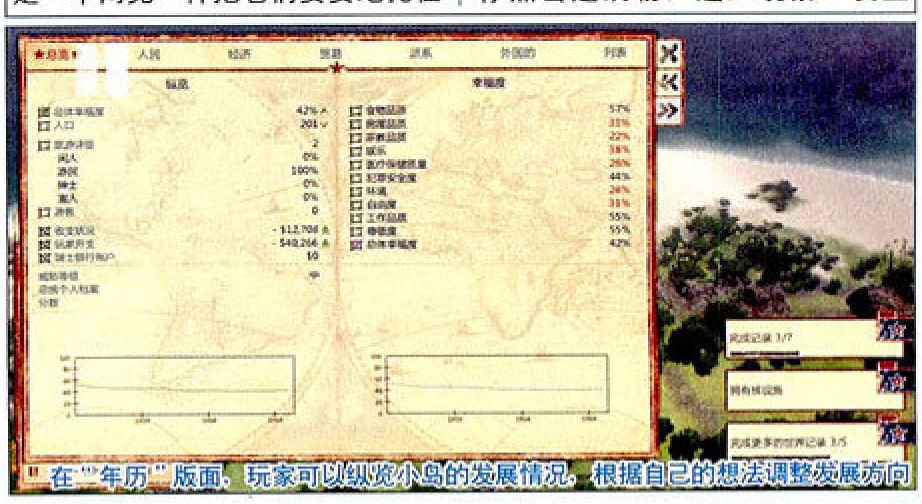
友好的用户界面 管理变得很容易



这款游戏的用户界面给人一种非常舒服的感觉。除了左下方的小地图和偶尔弹出的对话菜单，并没有让人眼花缭乱的指标和图标。玩家可以尽情享受小岛上的美丽风光

任何一款大型的模拟游戏都会包含一庞杂的操作界面。如果说海岛上的日常的琐事像是一群横行乱爬的大闸蟹，那么游戏的界面就像是一个网兜一样把它们妥妥地扎在一起。

在游戏的主画面，你只会看见那些最重要的信息。而那些次要的（但是仍然有影响的）信息则需要你点击建筑物，进入观察。发生

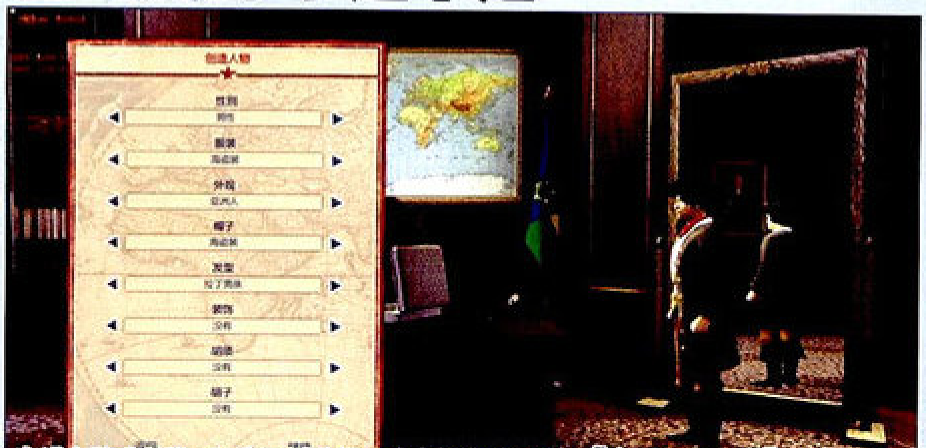


在“年历”版面，玩家可以纵览小岛的发展情况，根据自己的想法调整发展方向

"状况"的建筑物楼顶上会有图标提示。你能第一时间就找到城市中失调的部分，不用担心迷失在海量的垃圾信息之中。闲暇的时候，你可以看看岛上的高中是不是有着足够的教师力量，或者巡视一下家具厂是否有足够的原料供给。

这种安排充分保证了游戏画面的完整性。玩家能好好享受小岛上的美景，而不是盯着一条条的枯燥信息。

自由度高 乐趣十足



在进入游戏之前，玩家可以选择历史上的某个著名人物作为化身，也可以自定义一个独特的角色。人物个性会影响之后的管理能力



建造界面并没有用华丽的3D效果，而是一张复古味道的纸质菜单



《海岛大亨》中最基础的经营元素就是建筑，而建筑业本身也是需要人力和资源投入的。在某些情况下，游戏中的建筑工人=大懒虫。有时候你会发现，你发布了命令，安排建造，建筑工人却完全不甩你这个统治者。即使新建的公寓就在建筑公司对门，那些建筑工人依然会无视你的要求，在岛上晃来晃去消磨时光。

在《海岛大亨》中，游戏不显示正在进行的投资建设将会耗费多少成本，于是新上手的玩家可能在一开始就很快的挥霍光了自己的初始资金。初期投入的建筑又不能很快地获得收益回报，于是一场漫长的经济困境就会束缚住玩家的手脚，可能要熬上好几年才能赚回本来。如何安排城市的有序发展和科学发展是考验玩家的最终难题。

需要额外注意的是"加速建造"功能。选择加速建造会消耗额外的几千块钱钞票，但是不用再等待那些懒惰的建筑师磨洋工。这就像是一针经济项目兴奋剂，在关键的时刻再考虑投入这笔资金吧。

降临系统允许玩家的镜头跟随岛上某一个居民，体验一下TA的日常生活





岛上的每一个人都是独一无二的，我是说每一个人。你可以查到他们住在哪里，薪水多少，父母是谁，甚至了解他们心中在想些什么。你也可以对独立的个人作出针对的举动，比如说逮捕他或者杀他灭口

将一个热带天堂转换成一个繁华的都市可不是光靠土建和规划就够了。游戏中的玩法还包括更多的内容。在这个迷你的小岛上，玩家可以组建内阁，让你颁布各种法令，比如"印钞"刺激经济，或者"禁止乱扔垃圾"保护环境。岛上的居民会像现实生活中的居民一样，对你这个统治者做出反馈。如果你一味地削减工资，人们就会抗议，如果你开除了某个人，他甚至可能逃进丛林，挑起一场叛乱。

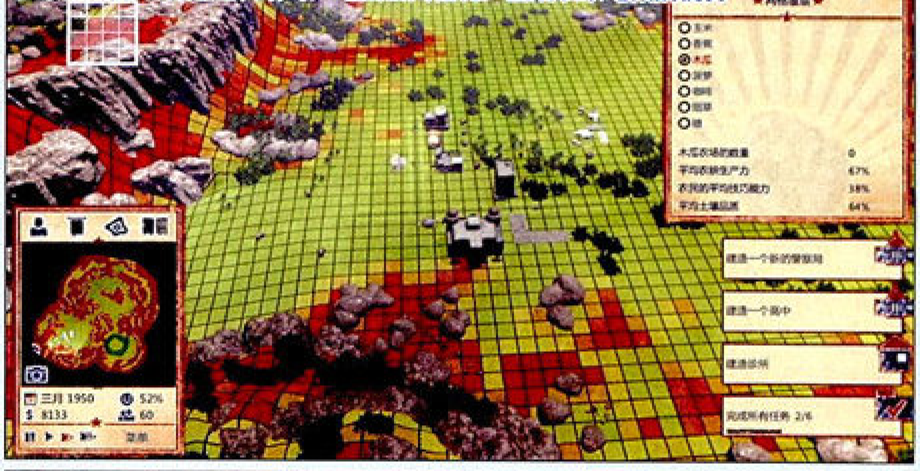
相比较前作，《海岛大亨4》在经济系统上强调了进口的功能。玩家可以通过进口资源，加工再出口获得利润。这种变化让游戏玩法更加多样：无论是农业小岛、矿物小岛、加工业小岛，或者是旅游业小岛——多种发展方向都摆在玩家的眼前，任君挑选。如果你像试试看暴君的滋味，只需要在小岛上强化军事设施，搞一些暗杀自己平民的活动也是可以的哦。

耐玩 丰富的战役和自由的沙盘

游戏中的载入画面都很美，常会有名人名言。这一条就是马克思的话



在采掘矿物或者建造农场时，地图会网格化，直观表示地段的优劣





游戏也有着成就系统，但是获得成就时的"刺激性"、"炫耀性"效果不明显，应该是需要结合社交网络才能显出它的优势

如果你是刚上手《海盗大亨》系列，我建议你先把所有的教程完成一边。游戏的教程有着丰富的信息量，可以从各方面指导你去满足市民的需要，并且避免经济崩溃。

完成教学任务之后，稍加练习，你就能理解游戏中大多数的概念，让管理变得更加容易。游戏有着20个战役任务，漫长的剧情从各个方面展示游戏的内涵。期间，游戏中的顾问也会不断给你有用的提示，让你往正确的方向前进。游戏的难度设定能很好地让你专注于目标，而不是按部就班地建造几个简单的建筑。此外，游戏的沙盘模式提供了自由度最高的玩法，高阶玩家可以在沙盘中挑战最大的城市和最高的人口。管理一个庞然大物的成就感是无与伦比的。

总之，如果你是一个模拟经营游戏爱好者，《海岛大亨4》一定能陪伴您度过许多有趣的时光。

唯美的死亡预告片



《死亡岛》是一款结合了动作要素在内的射击类游戏，最初是在2007年公布，后来一直跳票至2011年，在此之间，Techland曾经发布过几个预告片，其中一个以“倒叙”手法描述了一个家庭的悲惨遭遇的预告篇更是使人对其关注有加。

游戏的发生地点也是在巴布亚新几内亚一个热带天堂般的孤岛上，玩家将扮演于此地度假的角色之一。由于全球的瘟疫化以及遗传基因学的滥用，导致岛上人员变为 僵尸，玩家在游戏中必须尽可能的逃脱僵尸们的追捕，想尽一切办法存活下去。除此之外以外，玩家还会随着剧情慢慢探索到岛上的秘密。



综合评分	画面	音效	游戏性	剧情	系统
7	7	8	7	7	6

推荐人群：对《僵尸围城》之类恐怖游戏情有独钟的

养成班

综合评价

它有画面表现错误，控制还算正常，整体而言并不能说状况良好。但游戏有许多出色的地方：有广阔的世界供玩家探险，有成百上千的僵尸给玩家杀，还有许多支线任务可以完成。

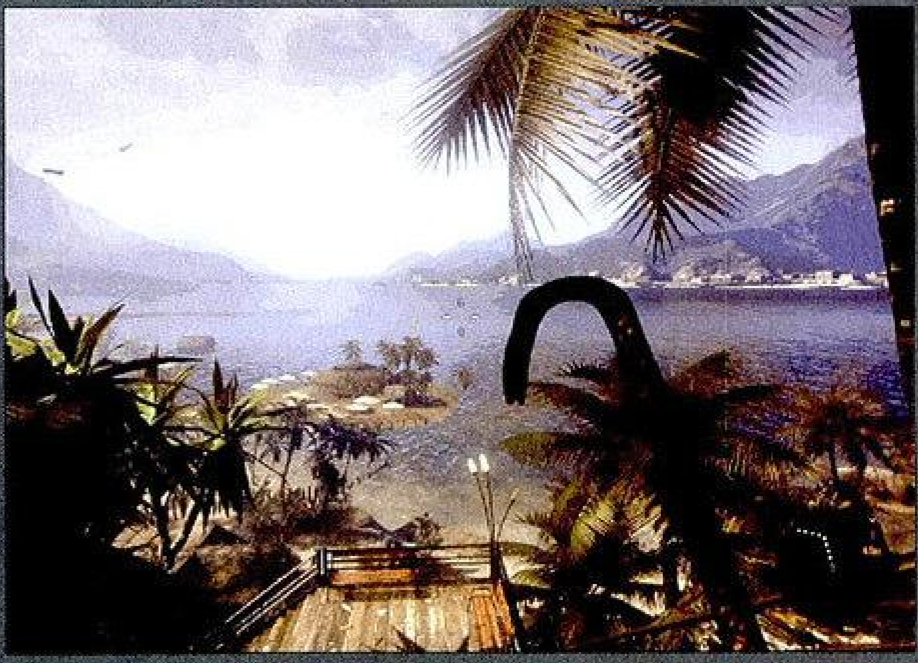
FPS？RPG？

在游戏公布之初，大家都以为这是一个纯粹的以屠戮僵尸为目的的类似于L4D2的FPS，但当只有真正进入游戏时你才会发现——它包含了很多的RPG元素，4个主角的不同技能，专精的武器也不同。线性的任务模式，允许你去自由探索的小岛。武器的强化（升级）。甚至比一些低级RPG还好，从某种方面来说，他和《无主之地》很相似。但是作为一款射击游戏推出的《死亡岛》也并没有“跑题”，它仍然是一款不错的FPS，第一人称视角的代入感是无与伦比的，特别是对一个场景不那么阴暗的恐怖游戏来说。《死亡岛》让我想起了几年前的一个以“阳光下的恐怖”为标语的恐怖游戏（是的，我说的就是XXXX5），将《死亡岛》与之相比，很明显《死亡岛》更加合适这个标语，毕竟当你在自以为安全的地方欣赏阳光明媚的热带小岛时，一转头，看到一群僵尸在离你近在咫尺的地方出现，还是有点刺激的。

游戏感受

拿到一款游戏，不管你是否是画面党，首先都能感觉到画面的好坏，《死亡岛》的画面可以说是中规中矩，算不上差，一般游戏有的效果它都有，在对于游戏舞台——热带小岛的表现上还算是不错，茂密的丛林、波光粼粼的海面、大楼上反射着阳光的玻璃幕墙还有那被太阳炙烤的柏油路，可以看得出来，制作组下了点功夫，尤其是在砍完一波僵尸之后看着随风摆动的树枝，一种压力释放的感觉油然而





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

生。人物建模还算精细，只是不太符合中国人的审美观而已。僵尸的建模种类很多，基本不会造成从始至终一直在砍同一个人的感觉，当然，如果你稍加观察，还是能看出一样的僵尸，可谁会一直盯着那些恶心的家伙看个没完呢，还是早点干掉的好。，

说完画面，我们便开始了操纵感的评价，就好像其他FPS一样，“WSAD”控制方向，“Shift”跑步，“鼠标左键”攻击……“鼠标中键”调出武器菜单也不是首创。总的来说，操纵真没什么亮点……

最后，一个游戏的声效也是必不可少的，但我在游戏过程中几乎只听到了僵尸的嚎叫，在赶路中——僵尸嚎叫；在海边——僵尸嚎叫；在山顶——僵尸嚎叫，是的，无论在哪里，这个游戏都始终弘扬着僵尸游戏的主旋律——僵尸嚎叫……

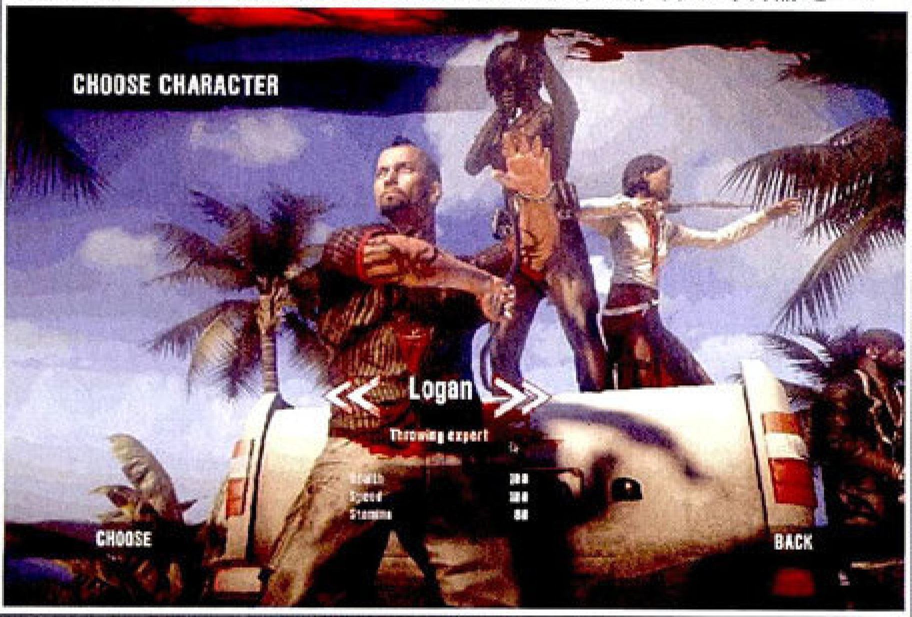
四个悲催的主角——孤岛惊魂版的L4D

生存类游戏好像很喜欢四人组，一个壮汉，一个普通的男性，一个女性、一个中老年男性或另一个女性，这是标配？呵呵……

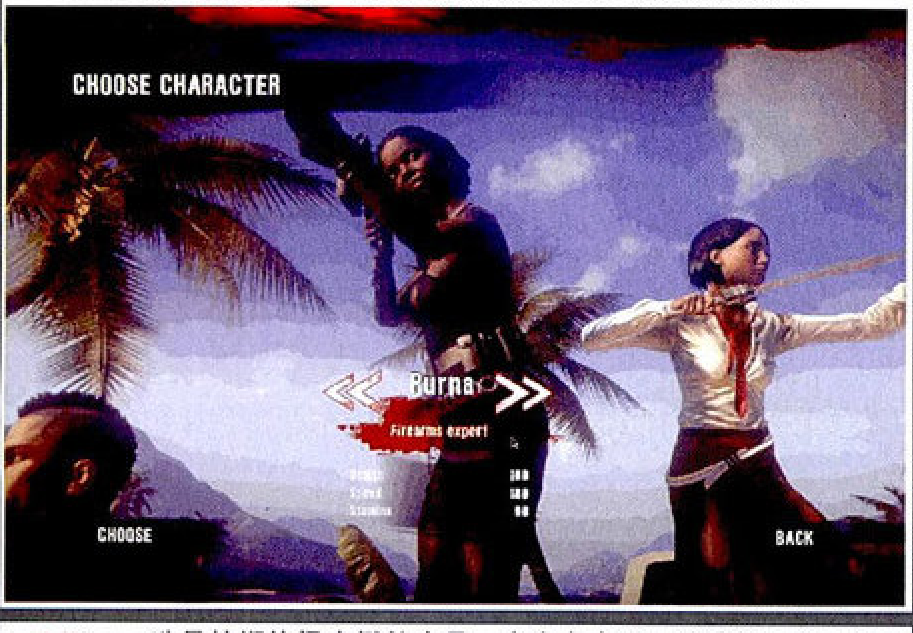
正如前文所述，四个主角，四个职业，就让我们来看看他们的不同吧。

Logan：前国家美式足球联盟（National Football League，简称：NFL）的球员名星，曾拥有奢华且富裕的人生，最后因一场意外害死了一名年轻的女孩并让自己的膝盖粉碎性骨折，终结了自己的运动生涯。

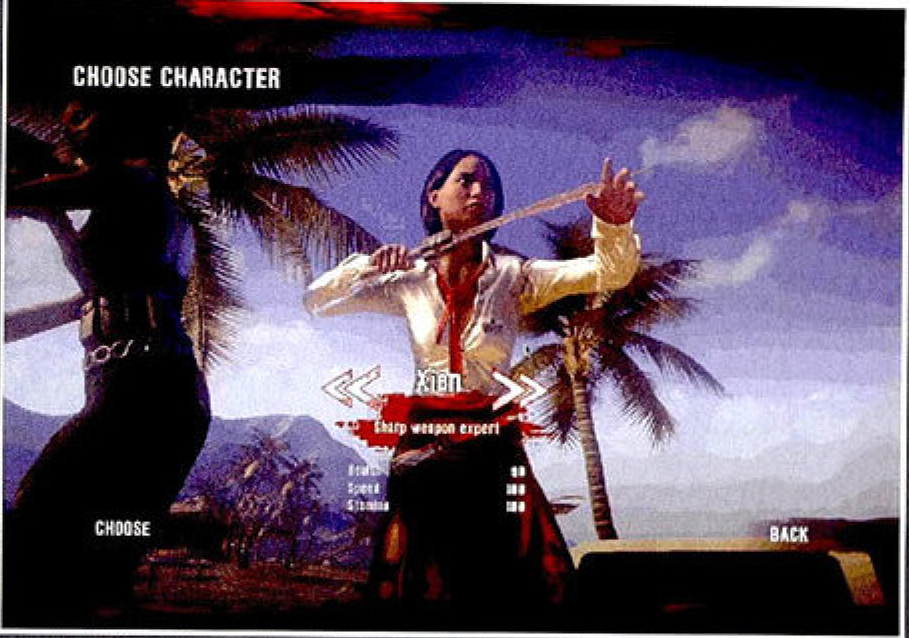
擅长投掷武器的Logan，几乎在游戏中唾手可得的工具都能变成他的致命武器，当然，完美的血量与速度更是他能够保护自己的利器之一。



Purna：Purna是一名前任悉尼警察局的高级警官，因为一起性骚扰案件而失去工作，所以转职为贴身保镖保护贵宾在世界各地的安全。擅长各类枪械的Purna，能够精准地杀掉任何一名令她陷入危险的敌人，再加上大量的辅助技能加持，因此在游戏中成为出色的支援系角色。



Xian：冼是棕榈休闲度假的雇员，出生在中国，她选的职业目的是体验不同的人文和文化。Banoii是她从故乡到外地的第一个定居点。冼梅学习能力很快，很聪明-她还是个运动健将-跑得很快。在刚刚抵达小岛时，她负责酒店的各种杂物事项，后来作为酒店的接待员。能有机会接触到不同国家的文化是冼梅的理想，也是她进行环球旅行的重要准备。



Sam B：一个落魄的说唱歌手，尝试着在皇家棕榈胜地酒店唱着“Who do You Voodoo ？”重铸自己曾经的辉煌，曾经是一个坚强、自信而又自负的人，他过去很成问题，伴随着酗酒、吸毒，同时他的生活也因为损友和坏习惯而变得一团糟。他想要重新拾回生活中的一些片段，并且赚一点钱。这时候，他突然发现自己面临着更加严峻的问题……



不得不说的遗憾——BUG之痛

在此之前，我可能还是对这个游戏偏于赞扬，但是接下来，对于BUG，我不想说什么了，著名的有血黏在玻璃上，玻璃碎了但血还在的，还有其他一些……

那些第一批从Steam下载僵尸新作《死亡岛》的玩家发现了奇怪的内容。Steam论坛通过游戏代码发现这不是最终零售PC版，实际上这是开发商未完成的开发版，包括大量的BUG。据称，部分首批Xbox360版也同样为开发版。这或许印证了游戏的崩溃问题，同样也包括多人模式。有人士分析称这可能是赶工所致，希望它不要成为第二个“狙击手：幽灵战士”。也就是说，这不是最终要发布的版本，那些BUG，罢了罢了……希望官方尽快发布最终零售版。不要总是坑我们玩家。

总结——不错，但离精品还有距离

《死亡岛》可以说是近年来的集大成者，把其他游戏的特色加入了自己，有L4D的联机，丧尸围城的自定义武器，有孤岛系列的庞大地图，有GTA般的自由度……但正因为如此，《死亡岛》没有了自己的显著特色，从而奠定了它只能算是不错，而不是精品。



英雄无敌的另一片世界

魔法门：英雄交锋

《魔法门之英雄交锋》在2009年时被IGN评选为最佳NDS游戏，游戏的故事是由五位不同种族的主角所编织的冒险故事，五位主角分别为不同的职业，玩家在游戏中必须操控着这五位主角来对抗恶魔的邪恶阴谋。游戏的方面不同于传统的英雄无敌系列，转换成了类似"宝石方块"类型的益智游戏，不过在系统上尽量贴合了英雄无敌的世界观并且进行了许许多多的玩法探索，相信老玩家不久就会觉得意外的有趣。

综合评分	画面	音乐	系统	剧情	移植
8	7	8	9	8	8

推荐人群：喜爱英雄无敌世界观以及益智类游戏的玩家



综合评价

英雄无敌的外传性质作品，十分合时宜的在《英雄无敌6》发布的现在移植到了PC上。游戏方式上和传统英雄无敌截然不同，但是只要稍加接触相信你就会喜欢上。

游戏也有着成长系统，玩家随着不断的战斗提升自己以及所带领兵种的等级以及或者不同的宝物来进行核心战术的研究。而剧情上则和传统的"英雄无敌"战役一样通过五个种族的主角来展开，这五个种族的英雄能力以及战斗单位类型以及特技都截然不同，可以说是充分展现了原有的世界观。本次的PC版在NDS版的基础上重新进行了平衡性的调整以及优化，如果你正驰骋在《英雄无敌6》的世界中，相信也一定会对此游戏亲昵有加。

全新的战斗方式

这次游戏的方式如果如果你玩过之前《战神的挑战》的话，一定会很快适应这个类型的变化。游戏的战斗方式虽然是采回合制，不过操作的模式与一般RPG游戏不同，以往的回合制都是在回合内一人做一个指令互砍到死为止，但在《魔法门之英雄交锋》的战斗则类似战棋类，双方各有可控制的小兵，各有不同的颜色种类，每次战斗需将三个同样颜色类型的小兵调整为一个小组进行攻击，画面右下角显示着目前我方可呼叫的小兵数量。若是这一回合士兵已经进行攻击或是不够组成队伍时，可呼叫更多的士兵来调整队伍，战斗结束后会获得物品及经验值。

战斗界面



1. 英雄的HP：和通常游戏一样，HP为0的时候就表示死亡，每次战斗开始时都是满的，当士兵的攻击达到最底层的绿线时便会造成伤害。不过在战役关卡中，成功与失败有时会有一些特殊的条件。

2. 行动回合：表示你可以进行几次操作，每次操作都会减少行动值，不过某些时候会得到额外的奖励。

3. 预备兵数量：你可以点击这里增加场上的士兵数量，增加的数量自然就是显示数字，这个数量每回合都会自动增加。选择增加士兵会消耗一次行动数。

4. 魔法值：在战斗中会不断的聚集，满的时候便可以根据英雄的不同使用各类法术。被攻击时魔法值增加的额外的多。

5. 兵种单位：游戏中的主要游戏方式和攻防手段都是移动这些兵种构成的，你只能移动每一列最下方的士兵，或者让任何位置的士兵撤回。最基础的规则便是当你将3个或者以上的同色单位进行纵向或者横向排列后便可以进行防御和进攻，当然实际游戏中还有着众多规则细节。

战斗提示：

1. 不仅仅是三个同色系纵向链接，游戏提供了各种增强攻击的手段，请在游戏过程中循序渐进的学习。

2. 横向连接组成的墙，在防御是有着极大的用处，请不要忽视。如果士兵在畜力情况下被攻击则会进行攻击力的互减，没有处在畜力情况下被攻击则会根据每个士兵属性中最基本的力量数值，稍稍减少对方的攻击力。

3. 游戏兵种除了最初级的核心兵种以外其他兵种都有着数量限制，如果在战斗中被击败则会减少，需要你另行补充。同时兵种的持有数量多寡也会影响其出现率。

4. 游戏中并不是越高级的兵种就越强大，有时反而是某些精英甚至核心兵种比较实用，这个其实应该是平衡性设计的还有点问题。同样种族之间的强弱差异也比较明显。

5. 游戏中并不是派上的兵种类型越多就越强，还是应该根据佩戴的宝物来组成战术，不过在游戏初期还是用上所有的兵种一边升级一边熟悉他们的技能。

剧情战役中不仅仅是常规对决，有时还会有不少附加条件的战斗以及解谜，各种玩法都值得期待



人物界面



人物界面：英雄的基本界面，会显示器等级、魔法、血量以及各种特性。

兵种界面



兵种界面：最重要的部分，你可以在这里选择搭配的兵种以及观察其特性和属性。初级的核心单位必然会有三种颜色，就算减少其类型也一样。精英和英雄兵种有着数量限制以及独有的能力，要小心调配，如果战斗中数量归零不仅不能得到经验，而且在下一次战斗中也不能使用。

宝物界面



宝物界面：增加各类效果的物品，只能装备一个。但是有一些物品可以让你以此为核心创造出强力的战术，请好好收集以及了解其他新。

多人对决

多人模式的战斗更加精彩和刺激，寻找同好的玩家一起来试试看吧



游戏在单人战役中提供了不少多变的游戏方式外，你还可以进行与人对战的PVP战斗。相信你一定明白这是和战役完全不同的战术体验，是真正意义上多变的对决，当然这样的联机对战是需要你使用正版游戏的。不过，一如既往的"热座模式"还是被良好的基层了，即是你只有一台电脑也可以让两人轮流进行游戏，相信这个是过去英雄无敌迷们十分熟悉和喜爱的老系统。



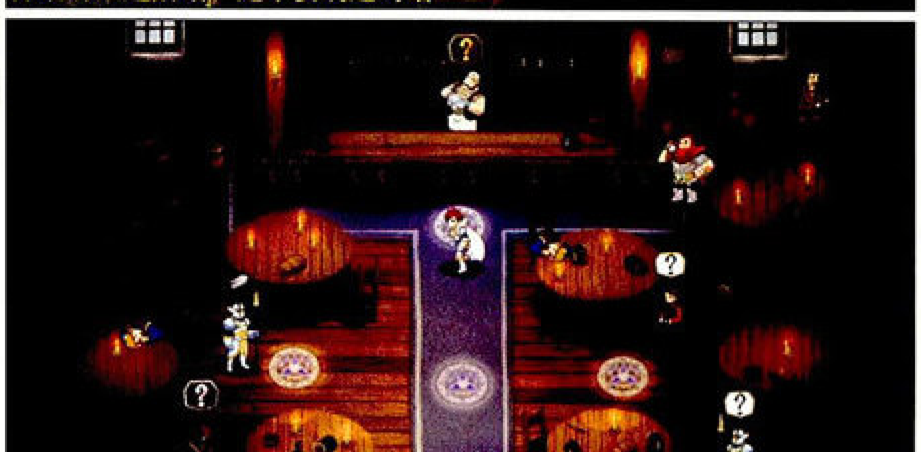
经典的热作模式，过去一台机器两个人玩的经典模式，老玩家一定熟悉不已

丰富多彩的世界

除了全新的战斗方式外，虽然是外传不过本作还是关联着《英雄无敌》主线剧情了。五位种族的主人公都将在冒险中揭示英雄无敌世界观中各处细节以及国家之间的关系，而本次正统的《英雄无敌6》中对过往的剧情进行了全部梳理以及重新架构，由于两方面的游戏都尚未通关所以不清楚互相之间的关系。不过相信这是让玩家再一次了解和体验往日英雄无敌磅礴世界的大好机会，不管是玩过哪一款游戏的玩家都强烈推荐玩一下另一作来体验这个丰富多彩世界的另一面。不过最后不得不说本次的画风竟然彻底的抛弃了美式风格，总觉得有一种虽然理论上身为亚洲人很能接受，但是感觉上有觉得很奇怪的感想。



各个种族自己的互动剧情很好的展现了故事的原貌，如果对于英雄无敌世界观有兴趣的话一定不要跳过对话



游戏的操作方式十分简单，相信不久就能够熟悉



一下非常规的BOSS挑战赛非常的刺激和有趣



合理运用生物技能来创造战术可以让你在战略上有很大的先机



跟着萝莉去冒险
圣歌精灵：两姐妹的传说

对御宅一族而言，萝莉多、配音嗲的《圣歌精灵：两姐妹的传说》可以用“激萌”来形容！不提玩家操纵的Elise和Chante，单单在游戏第一章遭遇的两大配角——商铺大妈及算命师Elma就都是萌翻人的萝莉，难能可贵的是，如此有爱的游戏居然没有走上“后宫”、“腹黑”的路线，真的是地地道道的老少皆宜之作。

综合评分	画面	音效	游戏性	剧情	系统
7.4	6.5	8	9	7	6.5

推荐人群：对“萌”没有抵抗力，且喜欢通关类小游戏的玩家



综合评价

本作的战斗画面和同类游戏相比差距颇大，系统设定也有点欠缺。话又回来，作为一款花上几小时就能享受通关成就的轻量级游戏，该作超萌的卡通人设以及充满趣味的迷宫，足以弥补其不足。



满眼都是萝莉的游戏多有爱

有关该作的剧情，其实在某期杂志的百兆俱乐部里就已经提到过了。两姐妹踏上冒险之旅的原因就是那么单纯——妹妹Chante不幸被变成了小精灵。于是两姐妹只得到处寻访传说中的女巫，来解决眼下的困境，而玩家也将跟随两位萝莉的步伐先后造访各个迷宫，与形形色色的怪物以及BOSS交战。

不能改控制键的游戏伤不起

在玩法上，《圣歌精灵：两姐妹的传说》是一款标准的动作RPG游戏，身处迷宫中的你，有时候就得像三国无双中的猛将那样冲入敌群中一通砍杀，并从被打倒的敌人身上收获钱币、食物、贵重品以及各色水晶石。当然，就游戏画面而言，该作就无法和无双系列相提并论了，好在角色的卡通形象还算清新可爱。

这里不得不吐槽的还有该作过于简陋的菜单选项。玩动作RPG的玩家一般都喜欢自定义键位，然而该作的功能菜单却完全找不到有关



游戏画面中会有明显的像素粒子

“控制键”的丁点咨询。换句话说，如果不仔细看游戏初级的操作提示的话，你很有可能连攻击键在哪里都找不着，更别提自定义操作键了（每次按攻击键Z，都会不小心按到ALT切换窗口的某羊怨念地飘过）。为了便于大家体验该作，这里先详细说明一下操纵两姐妹的基本方法。

攻击/拾取物品	Z键/Enter
施放魔法	C键
跳跃	X键/Backspace
锁定敌人	V键（再次点击V键可切换目标）
取消锁定	长按V键
旋转镜头	A键/S键
移动角色	方向小键盘
回避	Z键+X键

在游戏中，身为姐姐的Elise负责近战攻击，小精灵Chante则能用Elise拾得的各类水晶施加各类魔法。值得一提的是，Elise在近战中还能触发特殊攻击，并因此给敌人造成约普通攻击2倍的伤害。有关特殊攻击的激发方式，网上透露的方法有两种，一个是快速连击三次Z键，一个是待角色跳到最高点时用Z键攻击敌人。不过说真的，“搓”出这个必杀技的难度堪比在红白机版本的《街霸》上“搓”出大招。

事实上，利用Chante远距离锁定敌人，再用魔法送他们回家不失为更妙的战斗方式。这里简单说明一下Chante的法术和水晶的关系。游戏中共有红、黄、蓝、绿四种水

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


特殊技发动时画面也会为之一顿


消耗两个水晶发动魔法大招

晶（差不多对应了火、土、水、风四元素），在拥有足够的水晶时，你可以使用C键消耗一枚水晶瞬发魔法，也可以长按C键结合两枚水晶的威力施放更厉害的法术。需要注意的是，Elise每次最多只能携带6个水晶，为了确保魔法有效施放，一定要耐心地先锁定敌人以后再施放魔法。



组合各类水晶的Chante可以施出八种不同魔法

提到游戏操作，这里还要说明的是关于角色生命值和死亡方面的话题，游戏中的两姐妹事实上是公用一条HP槽的，在游戏中，除了绿色的史莱姆不会攻击人物以外，各类怪物、机关乃至因为角色走位失误而掉下水潭、悬崖都会降低HP值，而一旦HP归0，你就免费获得返回小镇的“飞机票”了。

迷宫怪物、机关设定是亮点

作为一款以地下城、迷宫探险为主的游戏，《圣歌精灵：两姐妹的传说》中的迷宫地图都由数个场景组成，初次进入迷宫场景的玩家只能选择“剧情模式”来进行探险，而你一旦清除了地图中的所有怪物，开启了通往下个迷宫的大门后，就可以通过“挑战模式”回顾自己走过的道路了！

说起来，游戏里的各式怪物称得上是该作最出彩的地方。玩家要想在迷宫中生存下去，就要根据怪物的特点采用不同的战术。



玩家在挑战模式中可以刷新自己的通关时间记录


小心怪物的远程法术攻击

TIPS 史莱姆和蘑菇怪往往会扎堆袭来，对付他们的办法就是快剑斩乱麻。

蜜蜂和某些飞行怪会给你造成很大的骚扰，如果你不太擅长跳跃攻击的话，就锁定他们用魔法轰杀吧。

骷髅怪在被Elise的剑招打倒后不久就会重新爬起来，只有用魔法才能给它们最后一击。

熔岩地带的一类特殊怪物会在死亡的同时炸伤你的角色，尽量用魔法消灭它们。

当面对强大的BOSS时，一定要格外注意其大招，并在恰当的时间用Z+X的方式躲避致命的攻击。

除此以外，各类机关、隐藏宝箱也给该作带来了更多的挑战与乐趣。这里特别提示大家，Elise的剑不仅仅能攻击场景中的怪物，像是火把、树木、甚至神殿门口的石柱都能被她的剑锋扫中，运气好的话，你就找到一个隐藏宝箱的藏匿地点了！



用剑击打大树还会有落叶飘下

通关有难度？商店来帮忙

这里最后要提的是有关商店的话题，游戏的商店里会出售各类有用的物品，主要包括：增加角色最大HP值的药水、强化角色物理攻击、魔法攻击、物理防御和魔法防御的装备。当你觉得战斗非常困难，取胜基本无望的时候，不妨多灌几瓶药水，并根据怪物的特点为角色选购合适的装备。顺便一提，游戏里的大部分装备都支持复数穿戴，利用这一点你就可以撑大角色的物理或魔法防御值，譬如在面对第一章的最终BOSS时，就可以带2个盾牌来堆物防，这样被BOSS打到也不会感觉很痛了。

一开始角色只能穿戴2个装备，打败第一章的BOSS后，就会增加一个装备槽。



商店是你获胜的保障

当然，商店的作用并不仅仅是供你购买道具的。玩家在游戏过程中，会有一定几率从怪物身上获得各类贵重物品，譬如金质雕像、天平秤等等，你可以将这些物品贩卖到商铺里，从而获得购置装备的大把资金。另外，随着游戏进程的推进，商店里出售的商品种类也会有所变化，你将有机会购买到性能更好的高级物品，为此，千万别忘了光顾商店！



你打算用几分钟击败BOSS?



零之轨迹全DP攻略
特别任务支援科调查手册 下

支线任务：讨伐矿山的魔兽



1. 出发前记得准备几个【熬炼丸子DX】。来到玛因兹山道，先到达大圣堂拍摄照片④。之后坐车前往停靠站，来到瀑布出拍摄照片⑤。之后进入隧道，从左侧来到月之僧院，拍摄照片⑧。最后来到玛因兹矿山镇。
2. 进入村之后向去杂货铺购买家具导力音响。和村长对话后得到钥匙，之后可以进入矿坑的新区域。
3. 由于要消灭所有魔兽，而且矿坑的地形稍显复杂，所以建议装备天眼或者鹰目。矿坑分两层，其中一层有一个魔兽宝箱，里面有8只魔兽，打赢后获得一双鞋子。下到二层后，在快要全部打完前的一处拐角伸展出来的平台处有一个钓鱼点，可以用熬炼丸子DX钓起【金鲑】只能钓起一次。然后在不远处的宝箱里可以得到“必胜扎头巾”，全部打完后自动返回村长家，任务完成。

报酬：基本DP：4 奖金：3000米拉

支线任务：调查跟踪狂！！

1. 先去彩虹剧团触发剧情，得到任务以及获得“伊莉娅家的钥匙”。
2. 前往西街的雷森别墅最上层就是伊莉娅的家，调查茶几和床上。之后和别墅内所有的人交谈，获得情报。然后从之前取得宝箱的后门出去，调查栏杆后触发剧情。
3. 之后回到三楼伊莉娅家守株待兔，之后任务在罗伊德不停的回味着手感中结束。





报酬：基本DP：3 奖金：1500米拉

支线任务：阿尔摩利卡古道的通缉魔兽

1. 出发前记得准备几个【熬炼丸子DX】。坐车前往东克洛斯贝尔停靠站，之后步行前往阿尔摩利卡村方向，在私有地附近拍摄照片①，然后继续前行来到之前喝柠檬汁的休息处，那里有个钓鱼点用熬炼丸子DX钓起【锦鲤】只能钓起一次。
2. 钓鱼后就可以在这张地图的下方看到通缉魔兽，水和风是弱点。打败后完成任务。
3. 最后在顺道去阿尔摩利卡村，在村长家的左侧拍摄照片②。





报酬：基本DP：4 奖金：2000米拉

主线任务：揭发假货贩子

1. 前往警察局总部，和接待处说话，然后再会议室获得任务。
2. 左侧前往唐古拉姆门，准备完毕后和副司令对话真是开始任务。
3. 巴士到达后和食堂里所有人对话，“雾香”在本作第一次现身。之后离开食堂。
4. 坐上巴士后触发判断事件，依次选择——【单独行动】、【老婆婆】、【没错】。巴士到站后自动触发剧情，任务完成，下一个主线在出警察局后自动触发。





报酬：基本DP：5 奖励：DP+3 奖金：2000米拉

主线任务：追踪“小猫”

1. 前往约纳的房间得到详情，之后为罗伊德和缇欧的单独行动。本任务开始后一直到结束创立纪念庆典第三天自动完结。所以为了保障第三天的起床事件，如果在所有人员的家具和艾尼格玛装饰都全部给予了，为了让指定人物触发事件请让罗伊德与该名人物的组合战技使用次数达到20次以上，以确保该任务好感度最高。
2. 自动来到地下区域A1后先不要急得过去，先到中央广场的西餐厅“温赛特”二楼缇欧的主人交谈，得到【黑市医生格伦 7卷】，之后进入地下空间A区域的新地图后触发剧情，学会与缇欧的组合战技【Ω强袭】，如果想要缇欧在明天叫你起床的话就多使用吧。
3. 一路上会有一些排水的机关，不过不怎么复杂。最终会在休息点之后遇到BOSS战。相当于以前遇到的巨型蝙蝠BOSS的升级版，由于现在只有两个人还是要小心一点。这个BOSS需要注意的地方也不多，不过在战斗中它会召唤一次同伴，被召唤的魔兽只有在这个地方出现想要收集全魔兽图鉴的玩家要注意了，如果秒杀了BOSS自然是不会有该魔兽出现。
4. 战斗后就如右侧的房间，与“小猫”展开网络追逐战。缇欧也向罗伊德提起了过去的事情，两人暧昧的对话被约纳听见，网络追逐战结束后都是自动剧情。不愧是超级厨客约纳，一句话就解释了罗伊德的本质，创立纪念庆典第三天自动完结，之后好感度最高的角色会在第四天叫罗伊德起床。



支线任务：调查盗窃事件的委托



1. 此时去圣乌尔斯拉医科大学中滴的病房会有艾丝蒂尔和约修亚的相关剧情。来到港湾区，与白色帐篷出的摩尔斯会长对话后真是开始任务。需要调查十处销售点：
①港湾区拉面铺的奥赛尔。
②港湾区雪糕铺的店主米斯拉雪。
③港湾区牛排铺的也基与米莎。
④行政区果汁店的库罗玛。
⑤行政区白蜡亭外卖的席莉与迪利克。
⑥欢乐街比萨店的莱姆。
⑦欢乐街冰激凌店的索菲尤。
⑧中央广场甜品店的梅吉。
⑨中央广场爆米花店的阿罗纳。
⑩中央广场汉堡店的纳德尔。
2. 全部对话后，记得再开一看调查手册上是不是记录了十处，以防有遗漏。之后出现判断事件，一次选择——【在店员接待客人时趁机盗窃】、【半是好玩】、【两人青年的组合】。剧情后任务完成，之后去那家要被盗窃的店铺和之前已经被盗窃的店铺都会拿到谢礼。

报酬：基本DP：3 奖励：DP+5 奖金：1500米拉

支线任务：东克洛斯贝尔街道的通缉魔兽

1. 前往东克洛斯贝尔街道的停靠站，往克洛斯贝尔方向走一张地图可以在钓鱼点附近找到通缉魔兽。
2. 魔兽会很多异常状态，睡眠还是比较麻烦的，助于防御，魔兽本身怕火和风魔法。消灭后任务完成。





报酬：基本DP：4 奖金：2000米拉

主线任务：搜寻失踪游客的委托

1. 前往阿尔摩利卡村，在白蜡亭与店长对话得知游客贸然去了古战场，之后就可以进入那里搜索了。
2. 古战场的魔兽比较凶狠，有一种是物理免疫并且反弹，还有一种会大范围的魔法。进入古战场后先从第一张地图的右边走，在一个巨大的楼梯左下方有一个魔兽宝箱，里面是回路【治愈】。楼梯上面遇到了其中的一位游客以及游击士，之后继续前进，可以看到一座大钟，那里会有剧情同时也可以拍摄最后的照片⑨，不过现在不能拍摄，从大钟下方的门进入遗迹内。
3. 在以及通道内可以获得新的鱼竿【钢杆海平线】，在经过回字楼梯后会来到遗迹的另一片顶层。先到达这张地图的左下方，有一个机关开启，下面的通路直通之前的古战场第一张地图的左上方，方便你以后走路。之后进入该图的右上方就会进行BOSS战，四只古魔兽十分的强力，做好充足的准备吧。虽然此战失败也不要紧，不过会损失DP。
4. 战斗后亚里欧斯赶到，救了众人。自动回到阿尔摩利卡村，任务结束。之后再次来到古战场之前的BOSS战出，在地图最左面可以从魔兽宝箱中得到回路【美臭】，同时与该处的吸血棘刺战斗时有一定几率遇到稀有魔兽“甜西红柿精”。然后来到古战场大钟处拍摄照片⑨，至此除了星见之塔外所有其余8张照片都随着任务拍摄完成，拍摄完星见之塔的照片⑦后局可以去CBN报社接待处完成”支线任务：克洛斯贝尔百景摄影”，交照片之前先看看调查手册里是不是9张照片都记录了，防止遗漏。







报酬：基本DP：5 奖励：DP+3 奖金：2000米拉

主线任务：搜索少年柯林



1. 回到克洛斯贝尔市内后会会自动触发此任务，记得讲拍摄的照片交付掉。先去警察局总部一楼最左侧的审讯室与科长塞尔盖交谈获得【黑市医生格伦 8卷】。此时去乌尔斯拉间道出城的第一个地图的白色平台处的钓鱼点，可以用云斑蛇头或者暗纹蛇鱼钓起【霸王蛇鱼】只能钓起一次，至此全种类的鱼都能钓到了。

2. 开始本任务后就只能在限定范围内移动了并且任务结束后第四天自动完结，与行政区喷水池旁的哈罗德夫妇交谈得到照片和布偶，之后支援科的各位各自分头去寻找。

3. 与以下几个人物交谈：

①娱乐街：
娱乐区靠近后巷通道处的揽客者皮姆
比萨店的莱姆
冰激凌店的索菲尤
进入彩虹剧团触发剧情
千禧酒店的雷缇希亚经理
千禧酒店的接待员凯尔
赌场外的兔女郎
赌场前台的切莉
全部交谈后会出现剧情说前往后巷。

②后巷：
酒吧前的揽客者比修
在后巷走来走去的爱丽斯
酒吧内的调酒师埃里克
古董店的伊梅尔达夫人
全部调查完之后触发剧情前往中央广场，之后会再次触发剧情，玲出现并跟随罗伊德。

③中央广场：
西街入口附近的小孩隆
爆米花店前的小孩米米
导力商店的接待员温蒂
进入百货公司后触发剧情，与前台交谈后再与二楼的小孩肯交谈
咖啡店的前台霍伊斯托夫
武器店的前台基隆德
全部对话完之后来到站前街道。

④站前街道：
来到地下空间A区域门口触发剧情
与车站前的女孩交谈
之后前往西街，在中央广场会触发剧情。

⑤西街：
咖啡面包店外的零售铺贝奈特
咖啡面包店的前台奥斯卡
贝尔海姆的婶婶家中的叔叔迈尔斯
塔利兹商店的前台塔利兹
律师事务所的伊安律师

4. 全部对话后出现判断事件，选择——【进入车里面了】，之后会触发剧情玲在支援科内大显身手。步行前往西克洛斯贝尔街道在拍摄铁道照片附近遇到了比利和他的卡车，不得不说途中玲的剧透过多了。

5. 之后继续前行至停靠站附近，向下方的警察学校走。便会触发剧情进入战斗。4只恶狼，会AT延时攻击，不过可以用魔法“暗物质”推开。

6. 战斗后会自动回到支援科，哈罗德将往事倾诉，“空之轨迹”中的一块石头终于搬开，创立纪念庆典第四天完结。最终日一早会收到玲送来的谢礼，自动接收下一个主线任务。

报酬：基本DP：2 奖励：DP+2

支线任务：市政厅的紧急请求

1. 来到市政府二楼与库利普主任交谈得知这是与怪盗B有关的盗窃，玩过”空之轨迹“的话应该会想到这个任务有多麻烦了。

2. 依次调查一下几个地方：
①从地下空间A区域的楼梯前往中央大钟，得到下一个线索。
②东街钓公师团二楼的水族箱处得到下一个线索。
③剑蛇帮聚集地鬼火剧场内的音箱处得到下一个线索。
④与克洛斯贝尔空港的行李传送带处的工作人员说话得到下一个线索。
⑤在港区CBN通讯社一楼的菲利策奖状处得到下一个线索。
⑥在住宅区市长宅邸的艾莉房间内找到了遗失物。

3. 之后自动回到市政府，任务完成，并且得到了怪盗B赠与的回路【射手珠】。





报酬：基本DP：3 奖励：回路【射手珠】 奖金：2000米拉

支线任务：玛因兹山道的通缉魔兽

1. 前往玛因兹山道停靠站，然后向矿山镇的方向走一个地图进入隧道，在隧道右上角可以找到通缉魔兽。

2. 物理防御高，会召唤同伴。怕火和水魔法，消灭后任务完成。

报酬：基本DP：4 奖金：2000米拉

隐藏任务：订婚戒指在何处

1. 此任务展示还接不到，需要在下一个主线任务：“黑之竞拍会”的调查中才可以进行，进行以下主线任务是会提醒你在何时完成此隐藏任务，不要忘记做。

2. 在商业街二楼酒店右侧的房价内可以找到托马，正式得到这个任务。

3. 在餐厅内的餐桌旁得到“白金戒指”；前往主题公园喷水池右侧得到“珍珠戒指”；前往码头的钓鱼点最左侧得到“金戒指”。不愧是有钱人来的地方，地方到处是昂贵的戒指……

4. 与托马对话结果发现这三个都不是他要找的。之后前往商业街左侧的住宅区左下角的长椅处触发剧情，在闪光的钓鱼点随便掉一次鱼就可以获得真正的戒指。如果没有鱼饵可以和码头钓鱼点的钓公师团成员说话得到。

5. 将戒指交付托马后任务完成。

报酬：基本DP：5 奖励：回路【炼气】 奖金：1000米拉



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

主线任务："黑之竞拍会"的调查

1. 先记得喂猫之后就没机会了，现在应该已经钓起了不少好鱼了。在中央广场的百货店更新了【克洛斯贝尔时代周刊⑤】。与黑月贸易公司前的冰激凌铺的米斯拉讲坛学会【雪花冰激凌】的做法。与圣乌尔斯拉医科大学男子宿舍的诊断医生贝尔达因交谈得到【黑市医生格伦9卷】。

2. 做好一切战斗准备后就去港湾区的码头开始进入本章节最后的任务吧。在码头会遇到雷克特以及雾香，开创之后与船上所有人员对话后到达"疗养地米修拉姆"。

3. 来到商业街可以看到餐厅以及二楼的酒店，此时可以去酒店二楼右侧的房间找托马进行【隐藏任务：订婚戒指在何处】。商店街上方的出口是游乐场，不过现在执行任务中进不去。前往商业街左侧住宅区，在最里面看到超豪华的"哈曼特市长官邸"。

4. 之后回到商业街触发剧情，来到酒店与接待处对话后瓦吉出现，去左侧的瓦吉房间交谈，五人前往正装店。

5. 在正装店门口建议【存档】，之后你必须选择一名同伴同行，任何一位都不会影响主线剧情，不过之后任务中的对话稍稍不同，不过会提升该名角色的好感度，并完成一个成就。此处的跳出成就后要存档一下才会生效，建议以后在多细细品味每个人的不同路线。

6. 选好同伴后前往哈曼特市长官邸，进入后拍卖会后在一楼左右两侧的房间内与瓦吉以及雾香、伊梅尔达夫人对话。二楼的人造瀑布处可以与雷克特对话，之后马上去拍卖会现场还可以看到他。之后非别前往左侧四楼的市长卧室和右侧四楼的拍卖品储藏室，回到大厅后触发剧情，此时玛丽亚贝尔解围。

7. 进入拍卖场瓦吉出现，判断事件，选择——【出现了入侵者】。此时先回到拍卖场，与展台上的女佣布伦达对话得到【黑市医生格伦10卷】。

8. 前往四楼右侧的拍卖品储藏室，银出现，但是留下谜语后又马上告退了。进入里间的储藏室，看到大量拍卖品，调查皮箱后出现剧情，捡到一只萝莉。

9. 瓦吉加入然后开始逃离市长官邸，一路上有不少战斗，不过最后会在码头迎来最终战，助于保留实力。前往大厅后触发剧情，之后去四楼左侧的市长休息室，人造瀑布前会有三只猎犬。市长卧室内剧情后来到大厅，此时可以突破了。

10. 在大门口会合后出现了新式装备的敌人，不过又有高人相助，直接逃脱。在住宅区的长椅处战斗后记得【存档】。之后返回商业街，会在那里触发战斗，如果那个时候路过的平民没有受伤就会有奖励DP，所以受伤了就读档吧。

11. 最后在码头迎战有着"杀戮之熊"别称的加尔西亚，进行最后的BOSS战，战斗后瓦吉直接离开队伍。加尔西亚带领的喽喽不少，而且S战技很霸道是单体的攻击差不多会打掉1800左右的HP，这个时候如果是满血的两位男性角色可能不死，如果是女性角色的话直接秒杀，如果不想再战斗手册上出现战斗不能的记录的话是比较麻烦的。建议先用组合战技清理掉范围伤害的杂兵，然后及时补满HP如果运气好S战技没有对女性角色释放就过关，不过也可以用魔法中的"坚韧守护"阻挡此S战技的伤害。

12. 胜利后兰迪的身份曝光，一部分黑历史被知晓。在危急时刻，科长飒爽登场解救了众人。罗伊德众人总算看到了都市下的黑暗，漫长的第三章结束，支援科又多了一个新吉祥物。



报酬：基本DP：6 奖励：+4

特别章

琪雅

书籍——《克洛斯贝尔时代周刊⑥》，《黑市医生格伦 11卷》。
本章可获得的全DP为20点，累计DP272点。

不愧是吉祥物，琪雅很快就融入了支援科的生活中，而相信不管是罗伊德和我们都累了，所以在这个短短的章节里各处的导力设备，让支援科的各位和我们都休息一下，所有完成的任务在最后结束时结算。

★章节一开始会选择一名随行的伙伴，这并不影响剧情只会影响好感度。离开支援科在中央广场触发剧情后才可以使用城市内的瞬移。

★中央广场的百货店出售【克洛斯贝尔时代周刊⑥】。

★塔利兹商店正在出售【黑市医生格伦 11卷】。

★本章由于有琪雅在身边现在和很多人对话都有特殊的小剧情发生，多多和人对话吧。而银的一个疑惑也可以在这章解开，只要你能够一直找到她在什么地方……

★就算特别章很短也不要忘记喂猫。

★特别章很短，所以可以完成的隐藏任务就立即去完成不要错失了时机。

隐藏任务：地下空间A2区域的通缉魔兽

1. 可以去警察局总部的接待处听到这个任务的消息，不过其实直接去也可以。

2. 来到之前追踪"小猫"的任务BOSS战的地方就可以发现通缉魔兽。

3. 有比较高攻的群体攻击技能，而且队员只有两名所以还是小心一点比较好，消灭后任务完成。

报酬：基本DP：4 奖励：U物质 奖金：3000米拉

隐藏任务：给市长的慰问品

1. 来到行政区市政府的二楼，与左侧房间内的市长对话，触发剧情后和楼下接待处对话获得此任务。

2. 来到行政区喷水池右侧发现平时一直在这里的果汁铺不在。

3. 来找站前街道找到果汁铺，得到了看名字起来就很猎奇的【特制苦西红柿奶昔】。你也可以试着尝一尝，可以恢复CP。

4. 回到市政府与二楼的市长对话后触发剧情完成本任务。





报酬：基本DP：5 奖励：还魂粉 奖金：2000米拉



隐藏任务：主日学校的特别讲师

1. 一开始不能触发此任务，要在以下主线任务进行到从大圣堂回来的时候触发，主线任务中会提及，记得及时过来完成。
2. 从克洛斯贝尔大圣堂返回时可以看到一群孩子要去上主日学校，这个时候返回大圣堂和玛布尔修女对话可以触发此人我。
3. 罗伊德开始讲课后会连续进行十个判断事件，依次选择——

授业环节：

①军队
②搜查一科
③记录调查情况
④第五代
⑤维持治安与遵守当地法律

提问环节：

⑥从警察学校毕业
⑦白狼的帮助
⑧地下空间A・区域
⑨是否有对政府权力的干涉力
⑩想要守护大家



4. 全部选择后任务完成，全部答对可以获得饰品-神圣挂坠。

报酬：基本DP：5 奖励：DP+3、饰品-神圣挂坠 奖金：2000米拉

主线任务：琪雅

1. 前往东街的游击士协会，进入后触发剧情，而艾丝蒂尔由于琪雅的剧情而大受打击，可以理解……
2. 来到玛因兹山道克洛斯贝尔大圣堂与主教对话后进入右侧的教室与玛布尔修女对话，剧情后离开大圣堂。
3. 从大圣堂返回住宅区的时候会看到一群孩子正要去上主日学校，这个时候不要先去医院，再次去大圣堂完成【隐藏任务：主日学校的特别讲师】。
4. 在确认全部事情都完成后在乌尔斯拉间道巴士站触发剧情前往圣乌尔斯拉医科大学。进入医院后立即遇到了罗伊德的姐姐，姐姐继续耍天然。
5. 之后来到医院三楼的天台，进入右边的研究室，来到4楼的药物学・神经科研究室。触发剧情后琪雅独自离开，在研究室门口发生剧情后在医院内右侧的河道钓鱼点附近触发剧情，特别章结束。







报酬：基本DP：3

第四章

悄然袭来的睿智

可以获得料理——龙老汤面，真心午餐盒饭，多彩番茄汉堡，浓厚奶油汤。（二周目可直接完成支线任务：寻求创造性料理！，获得"全熟洋葱汤"，否则要等终章才可以获得。）

书籍——《克洛斯贝尔时代周刊⑦》，《黑市医生格伦 12卷》，《黑市医生格伦 13卷》，《黑市医生格伦 14卷》。

本章可获得的全DP为71点（不包含创造性料理任务），累计DP343点（二周目完成创造性料理任务为352）。

★在中央广场的百货店购买【克洛斯贝尔时代周刊⑦】。

★与港湾区的拉面铺店主奥赛尔交谈获得料理【龙老汤面】的做法。

★与唐古拉姆们二楼司令部的索妮亚副司令交谈得到【黑市医生格伦12卷】。

★IBC入口处的导力车旁，选择悄悄往里看，触发迪塔总裁和雷克特的小剧情。

支线任务：回收自治州内超期未还的书籍

1. 依然是来到行政区的图书馆与接待处的罗伊德的叔叔迈尔斯交谈，的只要回收那些书籍，这次的范围非常大，变得超级麻烦。
2. 前往阿尔摩利卡村，在村子的白蜡亭二楼可以遇到艾丝蒂尔和约修亚，有两次剧情对话。

①和白蜡亭前台的阿尔弗雷德先生对话开始正式的任务。
②和村子口的艾尔琴对话触发剧情。
③和杂货铺上方民宅的多纳尔德先生对话触发剧情。
④在村长家右侧的小屋内找到"彩虹・FanBook"。

此时先出村子可以马上遇到新的魔兽，进行去情报解析。之后在左侧到达东克洛斯贝尔停靠站，再次遇到新种类的魔兽。

3. 前往矿山镇玛因兹和矿山入口右侧民宅的内的女性对话获得【真心午餐盒饭】的做法。之后前往矿坑与矿工罗基对话进入右侧的矿区，并不是之前左侧清除魔兽的矿区。在最深处看到一个闪光点，调查后发生战斗，胜利后获得"克洛斯贝尔怪谈全集"。
4. 前往乌尔斯拉间道停靠站，完克洛斯贝尔市方向走一个地图可以看到新品种魔兽。之后来到圣乌尔斯拉医科大学，与招待所内的实习医生芙萝拉对话触发剧情。
5. 此时可以先去完成下方的【隐藏任务：送给父亲的礼物】。然后去在三楼天台晾晒处可以和希伦护士对话得到【多彩番茄汉堡】的做法。之后进入三楼天台右侧的研究室内的资料是找到"有效利用五分钟的零散时间"。
6. 之后在交给图书馆接待处就可以，借书不还的都要受惩罚……

报酬：基本DP：3 奖金：2000米拉

隐藏任务：送给父亲的礼物



1. 在圣乌尔斯拉医科大学的304病和滴以及塞茜尔姐姐对话两次接收本任务，姐姐继续耍天然。
2. 在301室内的米海尔处得到"华丽的礼品盒"。在二楼接待处的护士室内和梅菲尔护士对话得到"丝带"。和一楼最右侧办公室的阿修拉主任对话得到坠子。和医院内钓鱼点的盖里教授对话，然后前往二楼阳台处调查杂物箱获得"皮绳"。
3. 全部收齐后回到304室和滴以及塞茜尔姐姐对话，任务完成。

报酬：基本DP：3 奖励：饰品【滴的胸针】 奖金：2000米拉



支线任务：寻求创造性料理！

1. 来到中央广场的西餐厅温赛特的厨房内找到年轻的厨师赛尔缇欧；他要你交出10种以上的“异想天开料理”。要至少交出23种才能获得全部DP加成，所以一周目需要到终章才可以完成该任务，所以此任务的DP暂且不在本章计算。

2. 回路【恶戏】可以增加出现“预想外”料理的机会，凑集23种预想外料理就可以交差得到全部DP加成，不过作为也会做点饭的某猫表示，学做菜还好是从传统开始比较好……





报酬：基本DP：3 奖励：DP+6 食谱【全熟洋葱汤】 奖金：2000米拉

支线任务：真心的报恩

1. 来到龙老饭店的住宿处找到了曾经在“空之轨迹”中成为拼酒牺牲品的安敦，获得此任务。

2. 前往行政区警察局总部接待台的芙兰对话，之后在返回龙老饭店回复安敦。

3. 前往中央广场的百货店到二楼购买【波波绒线帽】作为礼物，之后在西餐厅温赛特触发剧情……这个类似NTR的BGM是怎么回事，剧情结束后诺艾尔上士会激动的出现在战斗队列中，记得调整。





报酬：基本DP：3 奖励：DP+3 奖金：2500米拉

支线任务：西克洛斯贝尔街道的通缉魔兽

1. 坐车前往西克洛斯贝尔街道停靠站，然后先克洛斯贝尔市方向走一站地图就可以看到通缉魔兽。

2. 风属性弱点，击败后任务完成。

报酬：基本DP：4 奖金：5000米拉

主线任务：遗迹的调查

1. 坐诺艾尔上士的装甲车来到玛因兹山道·隧道内，然后从隧道的左侧进入月之僧院，隧道内会遇到新种类的魔兽。

2. 进入月之僧院后发现里面的战斗和星见之塔一样，有一些特殊的行动顺序，进入后就会有战斗，魔兽会自爆稍加小心，大小姐主动卖萌。

3. 礼拜堂分为左右两条道，不用着急两条道都要前往其尽头打开开关，所以不要急慢慢摸索。不过要小心的是僧院内有一种法师型的魔兽死后会自爆有一定几率即死，而无头骑士型的魔兽也会即死攻击，记得装备防护饰品。左侧道路有一个怪兽保险，里面有一双鞋子。右侧则在最顶上有一个怪兽宝箱，里面是一件衣服。有一个来到僧院外的分叉路处也有一个宝箱，不要遗漏。

4. 两个机关被打开后正门就开启了，进入其中就是BOSS战，BOSS战之后僧院内的魔兽会全部消失，收集图鉴的话要注意了。BOSS魔兽的抗性很多，但是怕空属性的魔法。战斗后触发剧情，诺艾尔上士会送各位到矿山镇，在以后的剧情中诺艾尔上士会离开。



报酬：基本DP：3

主线任务：镇长的委托

1. 完成上一个主线后会自动来到矿山镇与镇长对话后正式获得此任务，寻找一直未联系的矿工。

2. 之后诺艾尔上士送各位回到克洛斯比尔市后正式离开。来到欢乐街赌场和二楼的的店主对话。

3. 了解情况后前往千禧酒店在三楼找到了矿工冈兹，不过已经判若两人了。缇欧的样子有些怪怪的，不过还是先回支援科，然后和科长报告。第一天的剧情结束。



报酬：基本DP：2

主线任务："黑月"受袭

1. 此任务完成前暂时不会出现新的支线。前往港湾区黑月贸易公司门口，来到三楼和曹对话，这里不是判断事件所以可以随便问。全部问过一遍后就可以结束。
2. 前往鲁巴彻商会会触发剧情，之后又被女记者格蕾丝抓住在酒吧交换情报。
3. 来到赌场发生剧情，雷克特这家伙又在调皮了，之后自动来到千禧酒店，并且获得物品"蓝色药片"。之后记住【先不要回支援科】，而是继续下面的任务。





报酬：基本DP：2

主线任务："蓝色药片"的调查①

1. 在回支援科之前先前往以下几个地方对话：
①欢乐街彩虹剧团内，后台第一个房间的莉夏和普莉埃。
②住宅区市长府邸右侧，之前猫任务来过的，小女孩萨妮塔。
③旧城区剑蛇帮聚集地的斯拉修与修伊。
2. 回支援科触发选择事件，依次选择——【袭击者的身体能力】，【无计划的组织运用】，【所携带的蓝色药片】，一次性全部正确选择才有奖励DP。
3. 剧情结束后继续进行蓝色药片的调查，而终端机也出现了新的支线任务，以及包括【隐藏任务：新作人偶的提货】，请及时完成。



支线任务：重要人士的搜索委托

1. 来到住宅区的坎贝尔议员的宅邸，和二楼的医院对话获得任务。
2. 进入二楼右侧的房间，调查书桌触发剧情，判断事件，选择——【突发性的离家出走】。之后和议员对话后再次回到右侧的房间，选择——【今天中午之前】，【IBC】。
3. 前往IBC和大厅接待处的兰菲对话触发剧情，之后来到16楼总裁办公室和玛丽亚贝尔对话触发剧情。
4. 来到克洛斯贝尔空港和接待员玛尔卡娜对话，接着来到站前街道的车站内，进入左侧的站台，触发剧情后走三节车厢遇到了大小姐卡拉。判断事件，依次选择——【我们准备到共和国去观光】，【确实是令尊做得不对啊】，【女佣小姐也很担心你的】。
5. 剧情后任务完成，不过离开车站前记得和大厅左侧站台入口处的站员玛吉斯对话获得【黑市医生格伦 13卷】。

报酬：基本DP：3 奖励：DP+9 奖金：2000米拉

支线任务：收集慰灵之花





1. 前往克洛斯贝尔大圣堂后方墓地的小屋与老人昆特对话接受该任务，此任务需要跑删除地点可以和以下的【隐藏任务：新作人偶的提货】一同完成。
2. 蕾瓦斯之花：前往西克洛斯贝尔停靠站，下下方警察学校方向走，不远处得到黄色的花。
3. 利奎姆之花：和西街的塔利兹商店前台对话触发剧情，之后做的到达玛因兹山道的停靠站，前往左侧的隧道，从隧道右侧进入月之僧院附近得到蓝色的花，回来时可以去右侧的人偶工房完成隐藏任务。
4. 菲奈尔之花：直接到东克洛斯贝尔街道在这里的分叉路处向左来到了望台附近，找到白色的花。
5. 回到大圣堂目的对话后触发剧情，任务完成。

报酬：基本DP：3 奖金：2000米拉

隐藏任务：新作人偶的提货



1. 需要DP点数288以上，然后和后巷古董店的伊梅尔达夫人对话得到本任务。
2. 坐车到玛因兹山道的停靠站，然后前往罗赞贝尔克工房。剧情后可以进入工房内，不过马上就是一场战斗。
3. 这一张还是比较难打的，天使人偶会打断魔法驱动，曙光宣告人偶会免疫并反弹所有物理伤害，而且会有极高伤害的群体攻击。战胜后得到人偶，交给伊梅尔达夫人后任务完成。

报酬：基本DP：8 奖金：5000米拉

主线任务："蓝色药片"的调查②

1. 本任务结束时第二天会自动结束。前往圣乌尔斯拉医科大学，与主楼的接待处对话。此时和304的滴对话有一段小剧情。
2. 来到三楼天台的研究室，进入后遇见约亚拉姆副教授自动剧情。
3. 来到医院大门缇欧累倒，剧情后自动会支援科，第二天结束。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

支线任务：魔导杖的新功能开发





1. 去交换屋“纳因瓦利”用赌场得到的五个咪西玩偶交换【黑市医生格伦 14卷】，至此此套小说已经全部收集完成了。交换玩偶后柜台的女孩金格说话内容非常可爱。
2. 之后来到改造工房“基约姆工房”和基约姆师傅对话获得任务。
3. 要完成本任务需要一个“T物质”如果现在没有可以在之后的主线任务中得到，本任务即使到终章也可以完成。T物质还可以在交换屋换取“神圣布料”打造终级防具，本任务在终章也可以完成。
4. 交付T物质后缇欧学会新战技，并且好感度增加。

报酬：基本DP：4 奖励：缇欧获得新战技【绝对零度】 奖金：3000米拉

支线任务：星见之塔的通缉魔兽

1. 来到星见之塔的顶层，也就是BOSS战的上层就可以发现通缉魔兽。
2. 魔兽的速度很快、HP极多，而且在你驱动魔法的时如果轮到魔兽行动必然会释放打断驱动的群体大伤害技能，但是反过来说只要你不施放魔法，或者驱动的间隙内不会轮到魔兽行动的话就不会有什么大问题。
3. 战胜后任务完成并得到战术书・星，艾莉和兰迪习得组合战技“肆虐之星”。并开启一个成就。





报酬：基本DP：4 奖励：战术书・星 奖金：5000米拉

支线任务：月之僧院的通缉魔兽

1. 月之僧院BOSS战的地方可以发现该通缉魔兽。
2. 会大范围的幻属性中级魔法，但是只要打断其驱动魔兽就完全不会攻击了。
3战胜后任务完成并得到战术书・月，缇欧和艾莉习得组合战技“冷酷冰狱”。并开启一个成就。

报酬：基本DP：4 奖励：战术书・月 奖金：5000米拉

支线任务：古战场的通缉魔兽

1. 古战场BOSS战的左上角，也就是得到回路【美臭】的附近可以发现该通缉魔兽。
2. 魔兽的HP很少，但是攻击带有即死属性，只要装上防止即死的事情就轻松解决了。
3. 战胜后任务完成并得到战术书・太阳，兰迪和缇欧习得组合战技“钩刃风暴”。并开启一个成就。

报酬：基本DP：4 奖励：战术书・太阳 奖金：5000米拉

主线任务：“蓝色药片”的调查③

1. 本章节的最后一个任务，准备完毕后就可以开始了，之前进行蓝色药片调查局过得地方都有效剧情发生，不过去不去都不影响主线和DP获得。
2. 前往律师事务所触发剧情后来到鲁巴彻商会，搜查官达德利暂时介入队伍，作为大叔还傲娇是不对的。达德利加入后几处相关的地方都有小剧情对话，不过不影响主线，但还是希望大家至少去一下支援科楼顶和猫咪交谈一下，然后你就会有一科不愧是一科的感想了……
3. 鲁巴彻商会内部：
①一楼正门：进入后发现右上角的机关，需要两把钥匙才能开启。同时房间内还有道具“黄金台座”可以开启右侧二楼武器库的机关。
②一楼左侧：鲁巴彻的仓库，需要密码才可以开启，密码的提示在右侧二楼的房间里可以获得。
③二楼：可以在书架上查找到【浓厚奶油汤】的做法，同时桌子上的杂志有着一楼左侧房间的密码提示，最内部可以看见机关，需要到一楼拿取道具后开启。
4. 在二楼触发了密码剧情和隐藏机关剧情以及学会了料理后回到一楼正门，取得“黄金台座”。然后进入一楼左侧调查机关出现判断事件，一次选择——【玛尔克与森林深处的魔女】，【肖恩・阿尔纳姆】。仓库大门打开，里面有着利贝尔的走私魔兽如果是玩过空之轨迹的玩家一定会觉得眼熟。仓库有三层，不是特别复杂，不过地方比较小，不容易躲避魔兽。其中有一个魔兽宝箱里面是回路【混沌之刃】，不过守护保险的魔兽书和很快而且是范围攻击的要小心。在最后的“苍耀石钥匙”前有一场固定战斗，大量的魔兽，如果能够8只一起消灭的话会有一个成就。在取得钥匙的地方右侧的出口外可以取得“T材料”，可以去完成支线任务：魔导杖的新功能开发，获得交换神圣布料。
5. 用黄金台座打开二楼武器库的机关，里面有四层，而且一些地方有电网要想关闭开关之后才可以通行。水魔法在这里十分的好用，其中可以直接得到一个神圣布料，在一个需要关闭电网才能打开的魔兽宝箱里有一件不错的衣服，而后卷的那个保险也可以从这里的通路获取。最后在“红耀石钥匙”钱也是一场大量魔兽的战斗。
6. 之后来到一楼正门的房间用两把钥匙开启宝箱，如果想在这个时候和完成魔导杖相关的支线也可以，在终章完成也行。进入正门之后就是BOSS战了，超级巨大的武士机器人，不过依然是很怕水魔法，也会掉落T材料。战胜后进入后方的房间，在藏酒处可以取得箱子的钥匙，里面是大量证据以及一个破损的警徽……本章节结束。







报酬：基本DP：5 奖励：DP+4

终章

克罗斯贝尔最漫长的一天

可以获得料理——药膳麻婆豆腐，闪光之蓝鸡尾酒，全熟洋葱汤。
书籍——《克洛斯贝尔时代周刊⑧》。
本章可获得的全DP为37点（包含创造性料理任务，二周目增加一个新支线任务可再多获得4点DP），累计DP380点（二周目增加新支线为384点）。

★去中央广场的百货店购买【克洛斯贝尔时代周刊⑧】，如果之前获得了全套《黑市医生格伦 1-14》则可以获得一个成就。之后可以在古董店用《黑市医生格伦 1-14》交换最终武器的材料，后续章节中可以打造，但是记得别在买周刊前就交换，会得不到成就。

★与东街龙老饭店的鲁斯对话可以学会【药膳麻婆豆腐】的做法。

★与后巷酒吧的桑多拉对话可以学会【闪光之蓝鸡尾酒】的调配法，之后将已经学会的23种料理的预想外制作出来去完成之前的“支线任务：寻求创造性料理！”，就可以获得【全熟洋葱汤】的做法，千万不要忘记去完成此支线，至此全料理学习完成。制作出所有大成功和预想外料理可以分别获得两个成就。

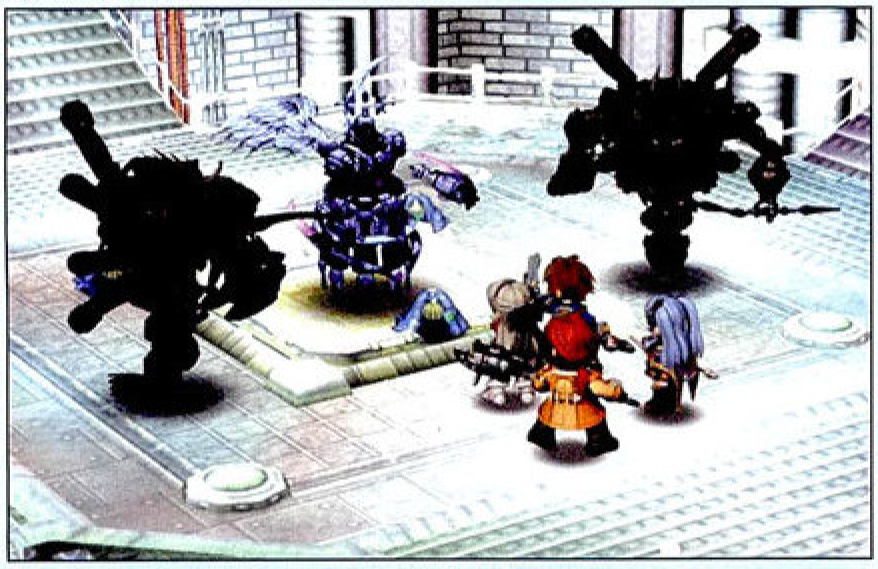
★“主线任务：药物事件的调查”后主角们会受袭逃往IBC，这个时候城市内的大部分功能都可以在IBC内获得，但是唯独缺少“神圣布料”的交换，所以请在出城做主线之前去交换屋完成。

★本章节在一周目没有支线任务，但是二周目会多出一个支线以及新的区域，但是此支线并不影响一周目获得全支援任务完成的成就，该成就并不包含此支线。但是全宝箱开启的成就必须要二周目才可以获得，战斗图鉴的全收集也是如此。

支线任务：地下空间异变的调查（二周目限定）

1. 本任务不影响全支援任务完全的成就取得。
2. 可以下降到地下空间B的新区域，怪物的等级都十分高。最后的通缉魔兽自然也有难度，不过既然已经打到这个地步了已经是各种老手了，相信也不需要什么的提示了吧。而本通缉魔兽因为经验倍率的关系如果你是在43级时杀掉并且打出两倍经验率的话可以直接升级到50级。完成任务后会获得一个成就。

报酬：基本DP：4 奖金：5000米拉





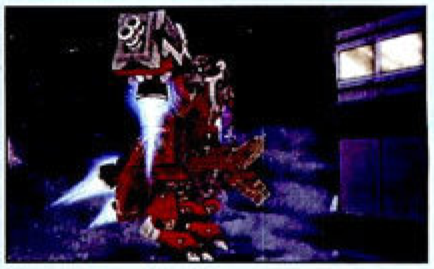


主线任务：药物事件的调查



1. 前往圣乌尔斯拉医科大学，路上只能步行，在停靠站会发现空的巴士。之后在医院门口触发战斗，之后银暂时加入队伍。
2. 进入左边的招待所，又是强制战斗，之后这样的战斗有不少。然后还要记得要触发一些地方的剧情，不然会缺少DP奖励：
①招待所一层楼梯门下的两个房间，分别触发剧情。
②二楼男子宿舍外触发战斗，获胜后调查黑衣人可以获得钥匙，此处是用于开启医院大楼正门。
③三楼女子宿舍处发生强制战斗的附近门内会遇到两位护士。
④医院大楼一层往里走，战斗后的在旁边的房间触发剧情。
⑤医院大楼二层，上去后有两场战斗，分别在201与202室触发剧情。
⑥在302室触发剧情后来到301室，但是塞茜尔姐姐不在，之后可以在仓库房间找到议员。
3. 来到楼顶救出正要被袭击的塞茜尔姐姐。继续前进可以在4楼遇到教授和主任，送出去后继续探索迷宫可以找到“认证卡”，这个可以用从电梯到达BOSS战的地方，但是先不要去电梯，再深入探索后会找到回路【天蝎珠】。
4. 之后坐电梯到达顶层，可以在最里面的房间触发BOSS战。虽然说是BOSS战，但是秘书先生完全就没有BOSS的感觉，除了HP较高外实力比较不济。用“暗物质”魔法拉远之后就可以随便对付了。在战斗后银会离开。
5. 战斗后获得了大量教团的情报，玲现身之后离开，警备队接手了这里后会自动回城并且结算DP。之后本作最激烈的战斗序幕被拉开。





报酬：基本DP：5 奖励：DP+6



主线任务：克洛斯贝尔受袭

1. 本任务开始之前可以进行保存，剧情后出现判断事件，选择——【机关枪的声音】。之后开始克洛斯贝尔最长之夜的逃亡，不得不说这个时候大叔们表现的十分帅气。之后会出现一场固定战斗，敌人的数量非常多，因为之后可以马上休息不懂所以倾尽全力吧。战斗后受到迪塔总裁的援助逃往IBC。

2. 剧情后可以进行短暂的休息，自动出房间后在走廊最右侧，好感度最高的伙伴会等在那里。会触发触发一段独有的剧情，之后强化两人的战技，艾莉、缇欧、兰迪三人都有各自的不同对话。

3. 之后来到大厅，基本上城市内有的功能这里都有，不过无法进行“神圣布料”的交换。同时也可以打造最强的武器，并且解开一个成就。和所有人对话后，之后进入电梯时会触发剧情，再次回到总裁室，之后就是一场大战。

4. 连续的6连战，对手都是警备队的人员，而且数量会不断的增加。中间没有帮他停下来补给，所以要做好充足的准备，第5战时米蕾优准尉也会出现在敌方阵营中。虽然即使战斗失败也可以，但是这样会拿不到全部的DP奖励，所以努力的战斗吧。战斗后发生剧情，并且结算DP。



报酬：基本DP：10 奖励：DP+7

主线任务：潜入“教团”据点




1. 之后塞尔盖科长开车送各位前往最终决战地“太阳堡垒”，途中警备队出动了新型的装甲车拦截，幸好得到了诺艾尔的帮助。而最后在太阳堡垒等着主角一行参加最终战斗的这是艾丝蒂尔和约修亚。本作中的一个成就“孤高的搜查官”正常流程打的话比较难得到，建议在此时存档通关之后再挑战。可以试着让高等级的艾丝蒂尔和约修亚先挂掉，尽可能的在迷宫中逃跑防止增加等级，最终章是能够处于刚升到39级的装备就可以很轻松的拿到此成就，不过其实之前只要加入过的伙伴都会检测其等级，如果使用修改器将某人的等级修改的过高的话也会无法得到此成就。最后部分就是一个大型的迷宫，其他没有什么特别要注意的地方，不过非常庞大需要不少游戏时间。

2. 第一层BOSS战：以魔法为主攻击，只要记得不停的打断就毫无威胁。

3. 第二层BOSS战：两名魔物话的黑人党。之后可以调查三个终端机获得情报以及开启门锁，最后一个门锁开启后直走就可以看到新开启的大门，继续前进。一些怪物宝箱中有着各位角色非打造所能获得的最



高级武器，有着大量怪物，经验也不少，如果是之后为了成就再挑战的话不妨跳过这些宝箱。

4. 前行打开牢房后可以救出之前失踪的人员，并且获得补给。之后需要反复调节水闸前进，再之后就是消失的黑手党众人。第三层BOSS战：魔人化的阿奈斯特，攻击有即死属性，不过只要装备了相应的防护饰品后就没觉得其有什么特出的实力了。比较麻烦的是伴随着的小怪，和星见之塔上的通缉魔兽一样，会大范围打断驱动。打发其实也一样，利用时间差消灭恶魔巨翼龙后就没什么威胁了，蓄力攻击的话只要用“坚韧守护”的魔法防御就可以。

5. 最后一层怪物也最为强大，需要小心，中间会有几个机关开启通路。最终BOSS战之前还会再一次遇到加尔西亚，但是没有带杂兵。和之前一样威胁就在于高威力的单体S战技，不过用坚韧守护就可以完全防护，而且其本身也可以被时间减速和时间延后。

6. 最后的BOSS这是约修西姆，总共有两个形态，战斗前注意佩戴上防止各类关键状态的饰品。

第一形态：会使用时属性大魔法，带着的小怪防御不错，不过惧怕时属性的魔法。约修西姆会释放大范围的S战技，不过伤害不高也可以用坚韧守护防御。战斗后会获得经验，如果此时你没有超过40级，就可以获得“孤高的搜查官”的成就。

第二形态：也不怎么强，优先清理两只带着的小怪，其中一只会即死属性攻击，另一个会回复约亚西姆的HP，同时约亚西姆在半血后悔进行一次变化，在变化前有很大几率召唤另一种杂兵出现，收集战斗图鉴的话要注意一下。而随着两只杂兵被击溃，其所在的地板会落下，约亚西姆转换状态时最后方的地板也会落下，如果我方人物正好也随之掉下的话则会消失几回合以及损失EP，如果全部同时掉落便宣告游戏失败。虽然HP很高，不过由于速度上没有什么值得称道的，所以打起来很轻松。最后魔人约亚西姆会使用范围极大的“司空三兽唱”，使用缇欧的S战技来防御获得使用魔法反射都可以。击溃之后会有剧情发生，迎来第三站，不过是必胜的BONES战斗。

7. 最后还将为某人物安排了一场戏剧性的转折，空之轨迹中的一个坑算是填了。至此请思考一下为什么本作本称之为“零之轨迹”，之后再细细享受品味游戏中细节的乐趣，之前获得的成就点数可以购买游戏中的各项特点以及二周目奖励。



圆梦明珠之巅
记G联赛第二赛季总决赛

2011年10月15、16两日，上海文广互动电视有限公司（SiTV）旗下覆盖全国的数字电视“游戏风云”频道主办的G联赛2011第二赛季线下总决赛在上海黄浦江畔的东方明珠电视塔下震撼上演最后的巅峰对决。两天的总决赛承载着太多人的梦想和期待，可以说不仅引领着国内电竞赛事潮流，也吸引了国外顶尖选手的参加，把中国的电竞赛事推向国际舞台！

电竞玩家“占领陆家嘴”


比赛场地位于陆家嘴金融中心，周围都是高档商务楼


那天冷得我XX掉一地，而现场观众坚强地守卫在东方明珠的塔下，不动摇

回想4个月前，第一赛季的总决赛，举办于南京路的世纪广场，那真的是充满夏季炙热的两天。场内沸腾的观众、豪强汇聚的选手、优雅华丽的主持人、幕后辛勤的工作人员，场外不时驻足的游客、路人。一幅幅欢笑与泪水交织的画面，几乎整个南京路都在为这场夏日的祭典欢呼。在上海著名地标南京路的这场夏日祭，把国内整个电竞赛事高度提高到了全新的台阶。

游戏风云用行动证明，电竞赛事不会故步自封于传统的体育馆、展览馆举办模式。而且电竞更是一种潮流体育竞技文化，他的魅力和观众的热衷程度都在飞跃！

进入到第二赛季，G联赛再次将总决赛带上了顶尖的舞台！在陆家嘴金融中心，在东方明珠下，在这广阔的秋风夜空下，两天的比赛所演绎的不只有赛事本身！

游我所爱 任我风云



G联赛两天的比赛解说：帅哥美女贫嘴和专业老师齐集。众解说从下午一直忙到晚上，饭都顾不上吃，相当辛苦

回顾整个第二赛季，6大分站赛在全国各地如火如荼地进行。游戏风云频道为此不辞奔波，他们是引领电竞品牌风尚的先行者！恢弘的比赛舞台效果和诙谐专业的主持解说，呈现出的是具有国际化品牌效应般的华丽电竞盛宴！现场热情的观众永远是最可爱的，第一赛季的大雨没有赶跑他们，第二赛季的凉风抵不过他们内心的热情，他们演绎的何尝不是一种对中国电竞的赤子之心？

最让人感动的是那些选手。在普通人眼里，某些年轻的职业电竞选手缺失了同龄人完整的学子生涯，忍受着很多社会舆论压力。而他们却坚定无畏，努力做得更出众，让无数现场和电视机前的粉丝为他们痴迷呐喊！

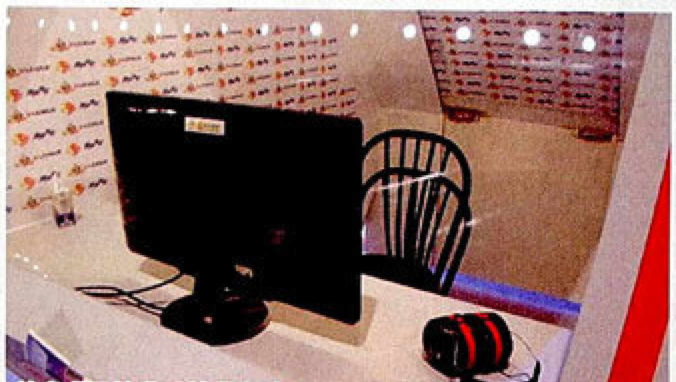
在明珠之巅，在G联赛，我们看到了很多，也许所有华美壮阔演绎将随着时间烟消云散，但是对这两天的经历，对于很多人而言是不会忘却的。因为在这里有感动你的人，有让你感动的事。他们将永存于你的记忆深处。G联赛的一切，都让我们感受到年轻人那激情澎湃的心，正是对电竞的热情才会让我们聚集在此地，见证这引领中国电竞风尚的一切！

现场的强力观众举起大红幅，为自己支持的选手加油


久违的魔兽大战 塔王Infi夺冠

魔兽决战在塔王Infi的人族和Remind的暗夜之间展开。5局三胜制的比赛，打满了5场，最后Infi以3:2获得了冠军。

魔兽的衰退是无法避免的事实，小凤凰Remind却依然为此长期居住在中国训练比赛，和家人朋友的分离或许让很多人无法抉择，但是他却独自承受这一切，继续奋斗在自己所钟爱的世界里。人们常说"贵在坚持"。这种对自己的喜欢的东西的执著，最让人影响深刻。


单人项目的选手就是在这间小白屋子里比赛，桌上的大耳机来自打靶场，能避免选手被外界环境干扰。左边的牛奶不是哪位选手忘了，而是赞助商光明乳业的莫斯利安

X先生战术点评

回想起来，已经几年没有看过这么精彩的魔兽比赛了。塔王Infi在当天仿佛是"三蛋"附体，几次首发山丘之王，配合TR，把Remind逼到放弃主基地的境地。而Remind则是依靠恶魔猎手和熊猫两位英雄的能力消磨对方兵力，憋出高等级的英雄后扭转比赛。5场比赛，场场精彩：偷自爆、溜坦克、恶魔变身、山丘充气——各种华丽。说到底，如果分析胜负的原因，Infi输掉的那两盘就是他少树了几个塔，而他赢的那两盘则是赢在他的塔把地图全霸了。

中韩星际碰撞 双修Lyn更胜一筹

星际2的比赛依然是中国选手和韩国选手之间举行。盖弟LoveCD使用星灵打Lyn的人族。作为一个魔兽和星际双修选手，Lyn凭借自己丰富的经验，稳扎稳打，步步为营，将LoveCD的星灵以3:0的比分拿下。

美兽王Lyn转型星际后依旧活跃在电竞领域，并成功获得本次总决赛星际项目冠军（魔兽项目也杀入8强）。有人说，Lyn的训练量是很多目前选手无法比拟的，是什么让他从头再来？不是对电竞的激情和热爱又是什么？

从这个角度看过去，帅哥Lyn有点儿像某位80后青春文学作家


X先生战术点评

相对于魔兽3的几场大战，星际2方面的比赛精彩程度则稍显逊色。在中韩星际实力差距的大背景下，LoveCD虽是顽强抗战，但是依然不抵Lyn的老道计算。

目前《星际2》陷入了一个瓶颈期。因为游戏基础设置的特点，《星际》比赛的观赏性有限，打来打去就是那几个花样。有时候甚至感觉《星际2》能玩的花样还不如《魔兽3》。希望资料片出来之后，这种情况能有所改观。

DOTA节奏再变 DK王者归来

夺冠后，Burning大神和队友们一起举杯







Dota决赛是在DK和WE之间打响的。两边队伍从ban选阶段就针锋相对，企图从整容上压制对方。

最终，银河战舰DK让我们见识了什么叫做永不言弃。回想上赛季0:3输给如日中天的LGD战队，这次他们是带着5颗魔龙之心回来的。输并不可怕，可是一分未赢的感觉并不好受，更何况他们给冠誉"银河战舰""王者之师"诸多称号。吞零的感觉让他们在外界受到诸多质疑，随之而来的人员变动更让其一度崩溃。但是DK用行动告诉我们，什么叫做王者？王者不仅有着坚强的意志，永不言弃的精神，还有满腔奔腾的热情！

当3：1的比分结束时，DK的队员们尽情呐喊，队长Burning的眼睛已经湿润。此时此刻，对于DK的所有成员来说，获得的不仅仅是胜利，更是一份荣耀的归属，一份梦想，一份对电竞执著的激情！

在DOTA比赛正式开始之前，现场观众有机会参与一场友谊赛，也算是给到场观众的一次福利


X先生战术点评

看完DOTA的决赛，小编感觉目前DOTA游戏的发展真是非常迅速，各种战术和概念发展得非常快。上一次G联赛还非常热门的几个英雄到这次第二赛季就已经完全见不到影了。真是所谓"一代补丁一代神"。

这次DOTA比赛中衍生的最新概念就是"最好的先手是后手！"

如果你也看过这次的比赛，仔细回忆一下，有多少次，两边队伍的团战结果是"先动手"的哪一方亏了？卡尔吹风追进，被兽王大招集火秒？兽王先手大招，中了4人埋伏？最有说服力的就是最后那一场决战：B神幽鬼回城支援，故意送，消耗掉对方技能，然后买活大招再降临。

曾经那种"一套连击，秒掉对方"的战术悄悄地发生了改变。现在的队伍更讲究视野控制和站位安排，"一套连击"的效果不如之前理想；相反，放任对面先手，然后利用自己的机动性、二手控制，或者推推棒和跳刀等道具的帮助，被先手的一方可以在一瞬间将战局扭转。于是，我们就在比赛中看到了双方抱团，互相拉扯阵型，谁也不动手的场面。

包括最近的大热英雄敌法师，它从曾经的"抽象英雄"到今天的"主力后期"，有很大一部分原因就是目前DOTA界对于控制理论的新理解。



圈圈型 LOL 新撸法
水晶裂痕地图基础前瞻

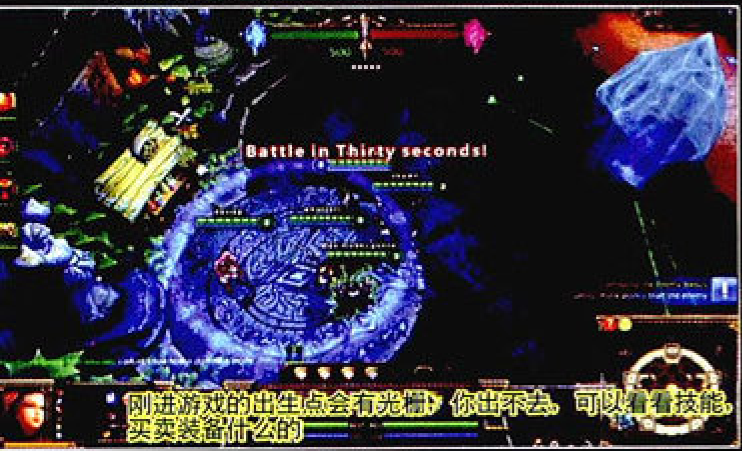


新地图简介



出生复活点　● 据点　● 小恢复　● 速度神符　● 大神符

《英雄联盟》新开的模式被称作“统治战场”。这个模式对应的地图是全新5V5圆饼图：水晶裂痕。统治战场模式的核心目标是占领并且守卫地图上的五个据点。如果你控制的据点数量多于你的对手，对手就会持续地减少资源点。两边一开始各有500资源，如果对面的资源减少到0，你就赢了。新地图的节奏更快，比赛十几分钟就能结束。顺便一提，新地图的背景音乐做得相当不错。



刚进游戏的出生点会有光墙，你出不去，可以看看技能，买卖装备什么的

基础改动

就像《魔兽世界》等大型网游中的战场一样，在游戏的一开始，你和你的队友会站在召唤平台上，出不去。双方的出生点对称在地图的四点钟和八点钟位置。你们有时间去部署战略和选择装备。你的英雄在一出生就是3级，还有1375的金钱。

相对于经典模式，英雄每秒获得的金币、击杀小兵和英雄获得的金币和经验都多一些。即使你站在那里挂机，依然能获得不少金币和经验的增长。所以，这游戏就是鼓励你四处游走，多战斗，少FARM。

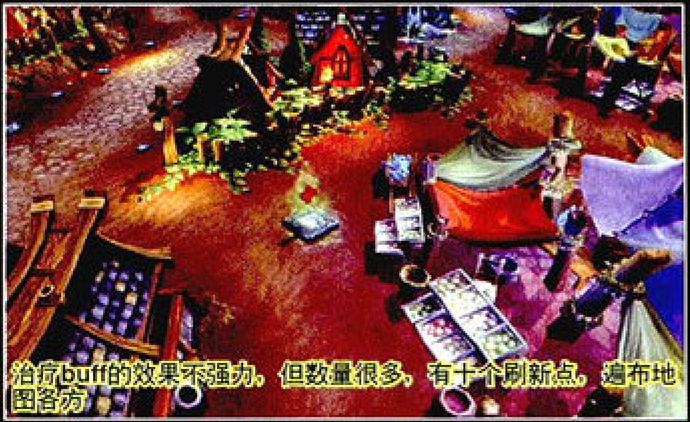
占领据点



你只需要站在据点附近，右键点击中间的大柱子，你的英雄就会开始引导占领。你可以看到屏幕下方的施法条进度，也可以根据据点地面的环形闭合来判断进度。当您停止施法后，占领的程度并不会马上重置，而是缓缓地恢复。所以，如果你在引导中被打断了，可以接着上次的断点施法。

游戏的关键是占领据点，被占领的据点会自动攻击附近的地方小兵和英雄。然后，当有英雄开始引导占领时，塔就会停止攻击。多个英雄同时占领，占领速度会加快。但是，如果引导过程中被敌方英雄攻击，你的占领就会被中断（小兵的攻击不会）。

当你占领一个据点后，它的外围小道就会刷新小兵，并且涌向附近敌方控制的据点。如果你的小兵走到敌方控制或者中立的占据点，他们就会开始攻击并占领据点。你不需要刻意带线，但小兵确实能提高效率。



治疗buff的效果不强力，但数量很多，有十个刷新点，遍布地图各方

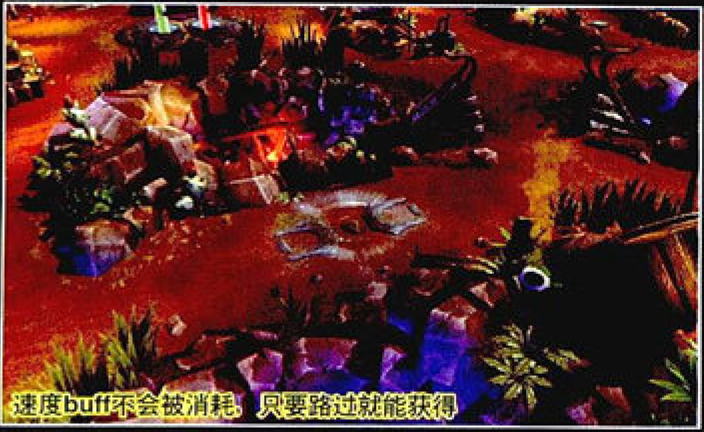
BUFF

水晶裂痕上有许多BUFF点提供给双方队伍获取。治疗BUFF在固定地点刷新，任何英雄经过上方后，神符会消失，并且按照等级恢复一定生命值。速度神符在地图内部的三个角落，任何从上面经过的英雄都会获得一个短时间内提高移动速度的buff。速度神符始终存在。



地图的圆心是大型buff，这一块地图也是始终全亮的

作者：朱义　文编：X先生　美编：grass


速度buff不会被消耗，只要路过就能获得

不会被消耗。在地图中央，每隔几分钟还会刷新两个强力神符。强力神符是两方各有一个，不能互相抢夺。获取强力神符的方法就像是获取据点的方法一样，需要引导。一旦你获得了强力神符，就会有一个充能护盾保护你，并且你的攻击每隔几秒钟能对敌人造成额外的伤害。

任务和个人战记

在统治战场中，还有即时刷新的任务等待玩家去完成。例如，在敌人占领A点之前拿下B点。完成任务可以获得额外的福利，常见的有直接减少对方资源点和增加己方伤害等。另一个新的评价系统是：个人战记。击杀敌方英雄，打断地方占领，甚至吃一个神符等行为都会增加你的个人战记。

新装备和新召唤技能







新装备界面中，大家喜爱的假眼真眼全都不能买了，不过多了其他的反隐物品

技能方面，经典游戏中的召唤师“塔防”和“传送”已经改变，现在它们成了“卫戍部队”和“晋升”。卫戍部队能强化自己的据点或者削弱敌方的据点，晋升可以把某个小兵变成超级兵。

装备方面，一些装备取消，同时有一些新装备加入来更加符合统治战场模式的快节奏。游戏中的新装备会有一个金色的框，而移除的装备会有一个禁标。

战术简介

开局分路


上路第一波团战是最重要的，最好把所有技能都用了

水晶裂痕地图上的开局分路依然很有讲究。比较常见的开局有“四上一下”或者“311”分。最上方的据点离两边的出生点距离最远，所以“四上一下”能保证最上方的据点能有最多的队员投入争夺。在最上方据点首次交火的那一刻，两边的经验应该是刚刚好达到4级，所以走上路的同学可以先安排好各自的技能分配。

“311”分路则是三名队员走上路，一名队员走下路，另一名队员钻中间。因为环状地图的最外围是始终有视野的，而地图中间的野区则是没有完全的视野覆盖，所以一个走中间的队员可以有很多变通的打法。可以和下路队员一起进攻下路，可以偷对角无人防守的孤塔，也可以佯装离开，其实还是冲上路支援。这种“敌明我暗”的打法可以让对面忌惮你的走位，把主动权掌握在自己的手里。

另外，也有的队伍会选择5人出门直接全钻野，迅速接近对方阵型后排，抓开旗子的落单分子。更进一步的变化还有只留1人在线上（这人一般是需要发育的团队核心），4人抱团野草里埋伏的——如果碰到对面也是1人线上4人抱团，那么就直接在野区里打了起来。游戏模式才刚发布不久，各种打法也在探索中。



野猪式冲锋

野猪式冲锋最适合皮厚毛长，男性荷尔蒙丰富的玩家。最彻底的野猪式冲锋是开局就直接5人同路，始终抱团。这种打法有三个好处。

第一，游戏中占领据点的规则是“引导玩家越多，翻牌越快”所以5人一起行动可以非常迅速地占领一个据点，在速度上有优势。特别是在处理即时任务时，野猪式冲锋常常是很好的选择。

第二，游戏占领据点的金钱奖励是非平均分配，（一人刷塔得100，两人刷塔各得75，三人刷塔67……），从这个角度计算，5人共同行动获得的团队资源更多。

第三，统治模式中小兵提供的金钱和经验并没有经典对战中那么重要，“让线”和“让补刀”的概念也不再必要，所以早期团战的成本很低。

野猪冲锋的最大弱点就是不稳定，如果能在团战中无损打掉对方（比如说几轮5打1或者5打2），那么接下来就可以利用对面复活的空挡，抢占更多资源。如果在几次团战中没有占到便宜，反而是己方损失了太多的力量，那么就会陷入据点大幅落后的被动局面。

蹲路口


如果你打过魔兽世界，就会知道阿拉希战场里也有这样的蹲路口支援战术

这个战术的是优势局战术。己方获得了优势，占据3个以上塔之后，安排2位队员站住两边的塔下，另外3人在外围2塔之间的野区蹲路口。然后跟着对面的走位调整自己走位。随时支援危险的地点。

这种战术打起来并不爽快，但却是守优势最稳妥战略，实施起来同样需要很好的配合。蹲路口的关键就是判断出对方的走向。虽然新地图的外围一圈视野是全亮的，但野区还是留着大块的视野盲区。因为游戏内禁止买眼，所以很多时候需要靠意识和经验判断敌方走位。某些英雄的技能也能帮上不少忙。如果始终能跟着敌方走，在10秒钟之内到塔下支援，大多数情况下都能守下据点。毕竟，双方的人数相等，我方还多一个塔输出。



战斗结束后，建议换损耗较大的队友到野区补给，状态较好的队友继续一个人留守塔下。

如果是绝对大优，也可以在地方基地的对面野区蹲点。因为基地对面的野区就有小恢复，团队优势明显的情况下，利用小恢复可以有一定的续航能力。这就有点像魔兽世界战场守墓地的感觉了。

这种战术几乎没有弱点，因为实施它的前提就是己方已经领先。唯一需要注意的就是队员间的执行力。战斗中必须严密防守，不贪人头。战斗后必须迅速归位，准备下一次跑动支援。

一射成名 全民世界波

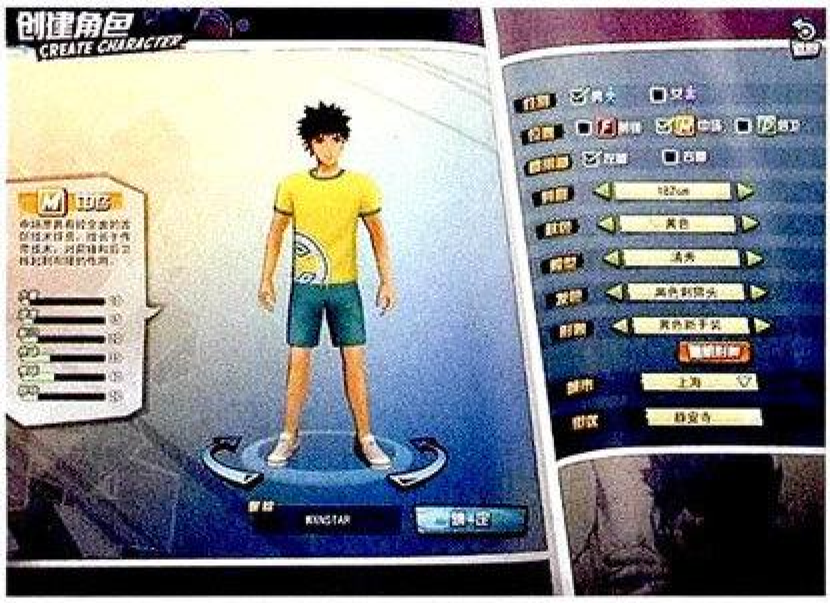
《全民足球》媒体邀请赛



由于最近中国队的表现十分稳定，一如既往的中国队风范，让小编们实在是想要在足球上找点事情做。不得不说在这个时点，邀请赛与《全民足球》都成了最近小编们很好的娱乐与竞技手段。足球的规则自然不必多说，不过由于是街头足球赛制，所以在游戏中还是有不少变化的，而且也进行了迎合游戏的各项调整。

人物成长

在全民足球中球员是有着成长性的，不管你是前锋、中场、还是后卫，一开始出场的时候都是一个小小的菜鸟。但是当你等级提升之后就能够进行各方面的能力提升以及技能的学习，在不断的成长中成为全场的引领者。不过小编们也提醒各位尽量和自己等级相差5级左右的玩家进行游戏，要是相差了十多级就显得有些力不从心了。



▲ 除了人物形象的调整之外，人物属性的研究也是每个玩家的课题

做一个有称职的球员

属性点有很多种，而究竟应该提升哪一些才是最正确的也各有各的说法，需要每一位玩家不断的在游戏中摸索。不过只要不出现不会射门的前锋和只会射门的后卫那么至少还是孺子可教的。而技能的提升也多种多样，最基本的是升级提升，还有进行锻炼、购买服装、和饮料等等都能够影响到属性的加减。



▲ 技能的使用和带来的球场变数是和其他足球游戏的不同

把握球场上的瞬间

游戏中技能不少不过实际游戏中你只能选择两项主动和两项被动技能披挂上阵，认清自己的踢球风格以及球队需要选择合适的技能去锻炼才是成为一个合适球员的必修课。而且每一个位置所能学习的技能都各不相同，某些重要的技能在使用后更是有冷却时间，所以创造机会前不浪费、时机到来时不犹豫是全队胜利的法宝。



▲ 该射的时候就果断起脚，火焰射门给对手对来的冲击可不是只有分数上的

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

多彩道具

在商城中提供了多样化的道具，其中有着服装、技能以及各类辅助品。服装的作用不就是可以直接变化人物的外形，还可以提升各种属性，可以说耀眼的同时增加了相当的仇恨度，敢不敢穿上后技压全场呢！而其中购买的技能可以让你获得更高端的技能能力，达到事半功倍的效果，华丽的效果也可以轻易让你一射成名。



▲ 各类服装和道具都层出不穷，打造个性的人物

街头足球的魅力

游戏的游戏方式主要有3对3、4对4，每一场比赛的时间都不长，只需要三分钟就可以体验足球的乐趣。不过可不要光体验乐趣而轻看了胜负，游戏中除了各自的技术水平，还有人物的能力、技能影响的胜负以外，游戏中还有一个全队士气爆发的阶段。每个队伍都有一个士气槽，只要带球就可以慢慢增加，而加满后立即出现全队爆发的状态。只要在这个阶段，全队发动技能时都会得到极大的提升以及魄力的特写画面，虽然常规足球不会有这样的爆发，不过这就是街头足球无所顾忌的气势。抓住这一刻瞬间击垮对手，让你的身影深深印刻在对手的眼中吧！



▲ 爆发时间是双方都要着重注意的焦点啊，在这一刻成为全场的中心吧

球场上的小编们

虽然国足在世界杯小组赛上接连失礼，不过小编们很荣幸的应邀参加了本次《全民足球》媒体挑战赛。没让并没有直接见面的火爆气氛，不过透过比赛时的屏幕谁都可以感受到对面那股不想成为中国队的强大灵压，不得不说在这个时候举行比赛十分能让编辑部内伤心的中国球迷们发泄一下。

老实说本次小编们可以说是个个摩拳擦掌，发挥着自己12分的实力——只要失误可以推脱给别人的就绝不会自己揽着、不能推的失误就表示队友不给力让自己分心了、进球了表示这是自己的真实实力、丢球了表示啦啦队加油不不够。总之虽然没进决赛不过好歹证明了自己不是中国队，全场狂轰大门结果只中了三脚门杆实在是比进球难度还大啊……现在就来看看各位参与的小编们亲口笔述的，对于自己球场位置的认识和具体心得（疑，总觉得有看到的败因的错觉……）：



Santown

位置 满场前锋

特长 射门杆

前锋一直是足球场上的真正灵魂，虽然有很多位置都号称自己如何如何重要，不过一场不进球的比赛还算比赛吗！前锋就是尖刀是，是带来胜利的英雄。但是一个好的前锋十分难当，从不给力的中场处偶尔拿到球是小，有时就连整天只用站后方的后卫都要让人担心其防守，害我不得不回防。偶尔接到的传球还是中场晃晃悠悠的危险球，先别提射门，要惦记着怎么枪下来，之后想射中哪里还能是我掌握的吗？但即使队伍在不给力还是要带领来胜利，这就是前锋。



贪睡猫

位置 凸前中场

特长 擅离职守

中场的位置有多重要我真的不想再说了，没有头不过是碗口大的一个疤，没有脚不也就变成两个疤吗？要是没中间那不就什么都没有了吗！作为一个既要能够进攻，又要精于防守的中场究竟需要多么高超的技术，不玩这个位置的人永远都不会懂。前锋进不了球就要我去射门，后卫来不及防守要我去堵枪眼，单就看看补充体力饮料的消耗数量就一目了然。称之为全场的串联者也毫不过分，每一粒进球都有我无尽的功劳，每一次成功的防守在于我的不断紧逼。



大肥羊

位置 拖后中场

特长 真人指挥

一个球队就和人一样，腰一定要好，没有好的腰其他还能有什么作为。作为一个指挥型的核心中场，看到那些场上乱窜的其他队友我真是恨不得自己来帮他们踢。有哪一次进攻不是我组织出去的，有哪一次防守不是我在到达后卫区域前化解的？这个场上的每分每秒都有着我的功劳啊。就算这样他们还怪我失误，这能叫失误吗？这叫智者千虑必有一失，作为一个时时刻刻拿着球，指挥整个球队攻防的舵手，这是完全是可以理解。不是我的话这支球队那里有钢的成分吗，就只是废铁。



SKY

位置 超级后卫

特长 用念力阻止射门

后卫一直是足球场上最低调的职业，一场比赛的胜利永远只会记录进球数和助攻数，而没人理会后卫铲了多少人，截了多少球，化解了多少险情。《全民足球》里我就是这么一位低调级的超级英雄，在这次媒体邀请赛前，一直流传着这么一句话：好的前锋满大街，称职的后卫却少的可怜，更别说超级后卫了。那一个好的后卫是怎么炼成的？首先，需要有一群不给里的队友，各种的被抄截，射门射不出被抄截，中场大范围横传被抄截，后场粘球被抄截，常常面对着敌方的防守反击，以一敌三，哪怕是头猪，防守能力也加强了。不得不说这支球队是最好的后卫训练场，要是没我，他们第一场预赛就回家了。

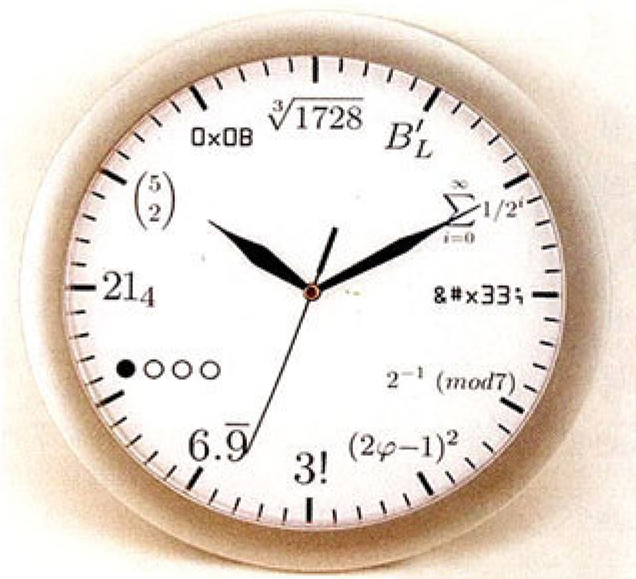




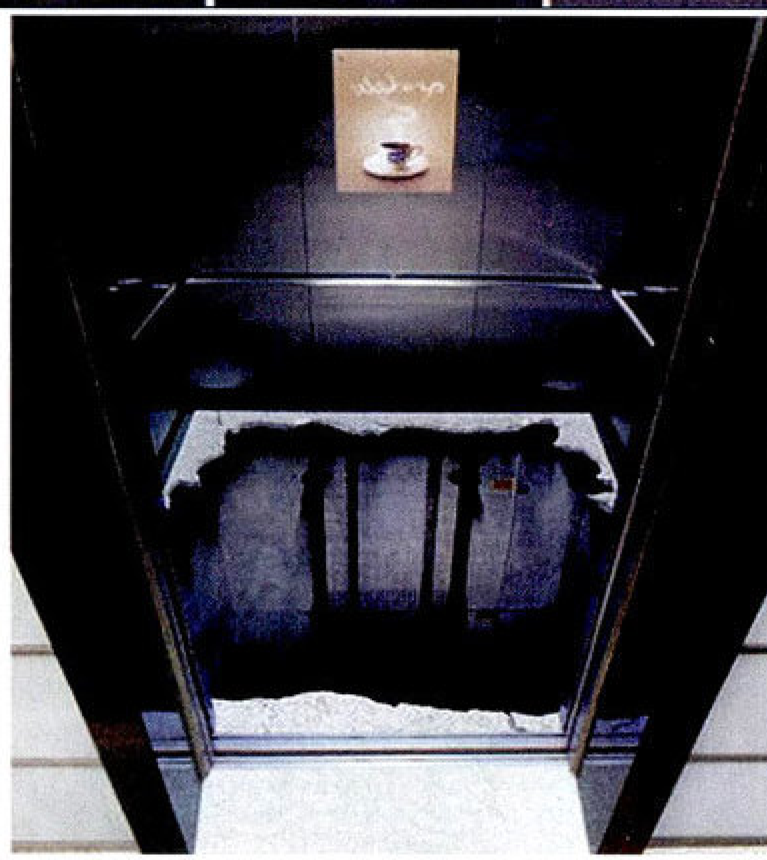
创意是传统的叛逆；是打破常规的哲学；是大智大勇的同义；是投资未来、创造未来的过程。



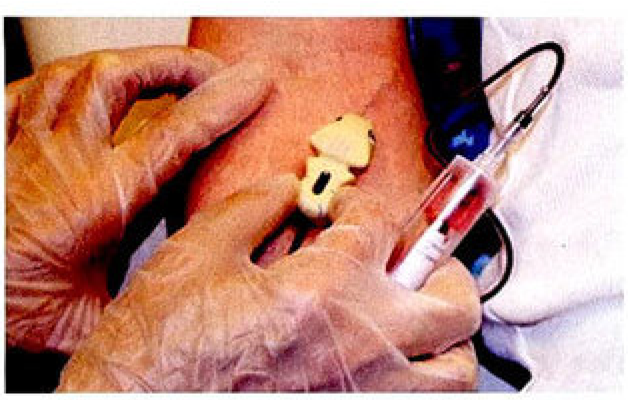






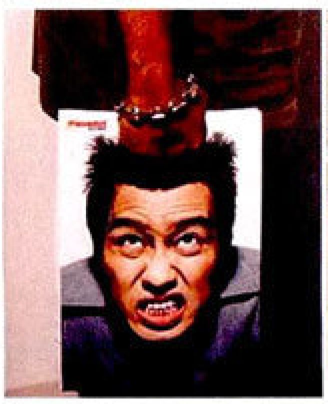







condomi.com







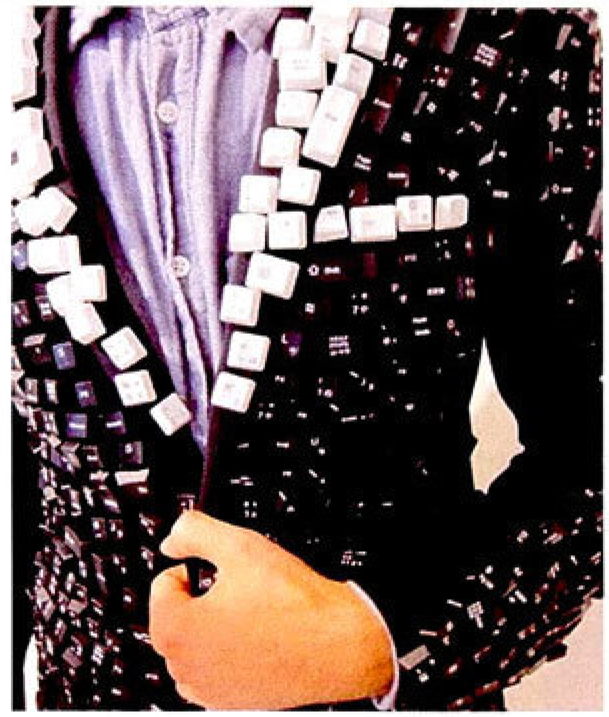


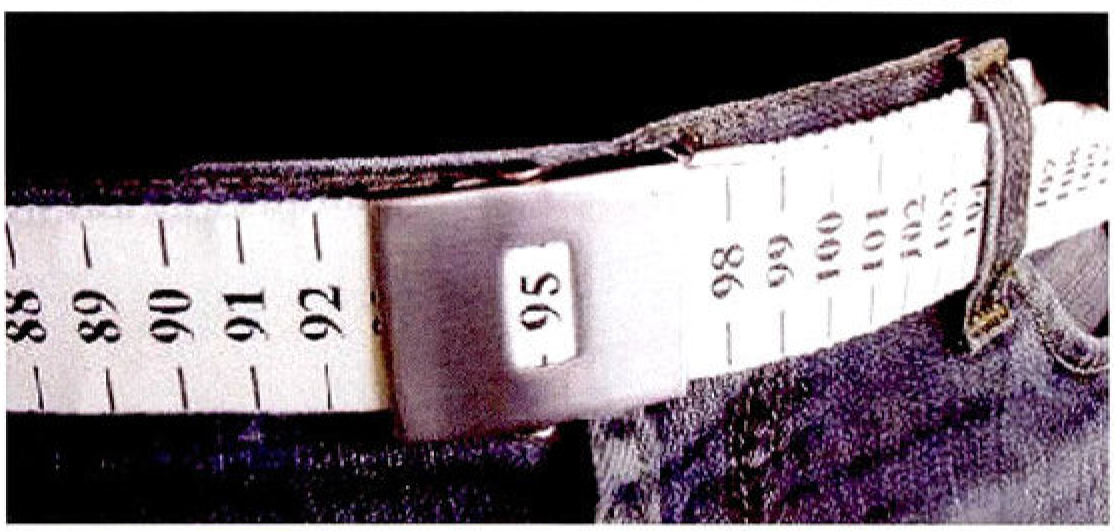

请对胖子们好点，有朝一日他们可能救你一命！
BE NICE TO FAT PEOPLE
ONE DAY THEY MIGHT SAVE YOUR LIFE


Try it here.
the Big Pilot's Watch


James A.W. Mahon, LL.B.
DIVORCE LAWYER





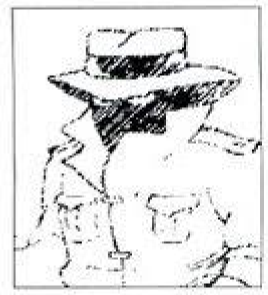

88 89 90 91 92
95
98 99 100 101 102





杂文选

编：X先生 微博地址：http://weibo.com/mrxpcgg



人人都热爱生命。春天的第一朵新花，溪水中灵动的小鱼米，两眼萌萌的初生鹿崽，所有那些美好的事物都使人感到愉悦舒畅。

人们享受和家人在一起时的天伦之乐，和朋友在一起时的自由惬意；人们追求成就和地位，从而得到广为流传的名誉和尊荣。人们积累、保留和使用他们的钱财，获取物质和精神上的满足。人们满怀憧憬，抱着自己执著的希望，不管所希望的到底是什么，反正只要能有点盼头，人们就会快乐地坚持下去。生命实在有太多可爱的地方了。

即使置身于最阴暗的生活环境中，有些人还是能强烈地体会到生命的可爱。仿佛所经历的折磨也好，痛苦也好，统统都只是一部电影中的桥段，用来链接两个让人笑破肚皮的喜剧。

在天真无邪的小孩子之间。常会出现这样的情况：一个说：我喜欢XX。另一个说：我也喜欢XX。于是两个人就要好地在一起了。这种做法背后隐藏着动机：寻求彼此间的共同点，建立归属感。经过层层剥开包裹在外的累赘，人露出了生命的本质。所有的生命都是类似的。归属感可以从普遍存在的所有生命之中获得。它即是生命的本源，所有活物之间最基础的、所共通的东西。地上天下每个生灵都是我们的兄弟姐妹，同时也是我们的父母，同时也是我们的子孙。对生命的热爱就是对所有的这些共同拥生命的热爱。对于生命的热爱就是人与自然的和谐。

——摘自 小白的《热爱生命》

我一直很自卑，总以为自己活在社会的底层，但我一直很固执地想去看看所谓的“上层”到底是个什么样子。有人告诉我，要想进入上层首先要学会浪漫。我说看日出浪漫么？他说你还真够俗的。我说那就去看星星，一个人在离天空最近的地方看星星。他一愣，接着点头，然后用很疑惑的目光看着我。

其实我觉得看星星并不浪漫，甚至有些庸俗。我喜欢看星星时还是在农村，那个小村子叫“幸福村”，虽然那里生活很艰苦，并不幸福。那时候没有手纸，所以大家大便的时候一般都是晚上的菜地里，不但给地上了肥，而且方便用各种东西擦屁股。我很难想像一个人在白天用板砖或者菜叶子擦屁股会引起人们什么样的目光。那时候我用来擦屁股的是玉米刚生出的软毛，光滑舒适而且绝不伤手。大便完了以后我会离开排泄物，然后找个地方躺下看天。夏天的天空一般都很干净，满天星星仿佛都只照着我。我一躺便是很久，直到眼睛花了才起身回家。也有时一躺下就看见边上自己或是别人曾经排出的东西很扫兴便回家了。至今我都很庆幸我从来都没有躺到过谁的排泄物上面。那时看星星只是通常后的一种消遣，把大便和星星联系在一起，我无法想像这是多浪漫的一件事，但幸好城里人做到了。

我学校所在的城市乌烟瘴气，有时几天都见不到太阳，离我们最近的恒星都看不到，估计看见遥远的恒星们也不太现实。但进入上层要做一件浪漫的事，我只能选择看星星了，因为这是我曾经做过的事里唯一电台报道过的。那次报道我是在厕所里听到的：人们为了观看甲鱼座流星雨……流星也是星星，既然很多人都看了那应该是很浪漫的。那次报道的经历更让我确信了在我的生命中，大便和星星是死都分不开的了。

——摘自cuikan1321的《走，陪我去看星星》

十年只看成一个词，不算什么。要是看看十年里头的每一天，那就不一样了。我本来以为我都已经忘了她。就是几天前，走过一所中学门口的时候，她和当时的情景不知怎么的，一下子就回到了我脑子里。我想想整个过去的十年，所有那些尔虞我诈，花天酒地，命想赚钱的日子，仿佛全都缩成了一小团。我都不放在心上。我就想到了，曾经有一段时间，我也能真心地畅怀大笑，我也能早晨醒来感到既高兴又新鲜……现在……全是因为那个人不在了。我真心希望能回到十年前，让从前没有机会实现的未来，再来一遍。

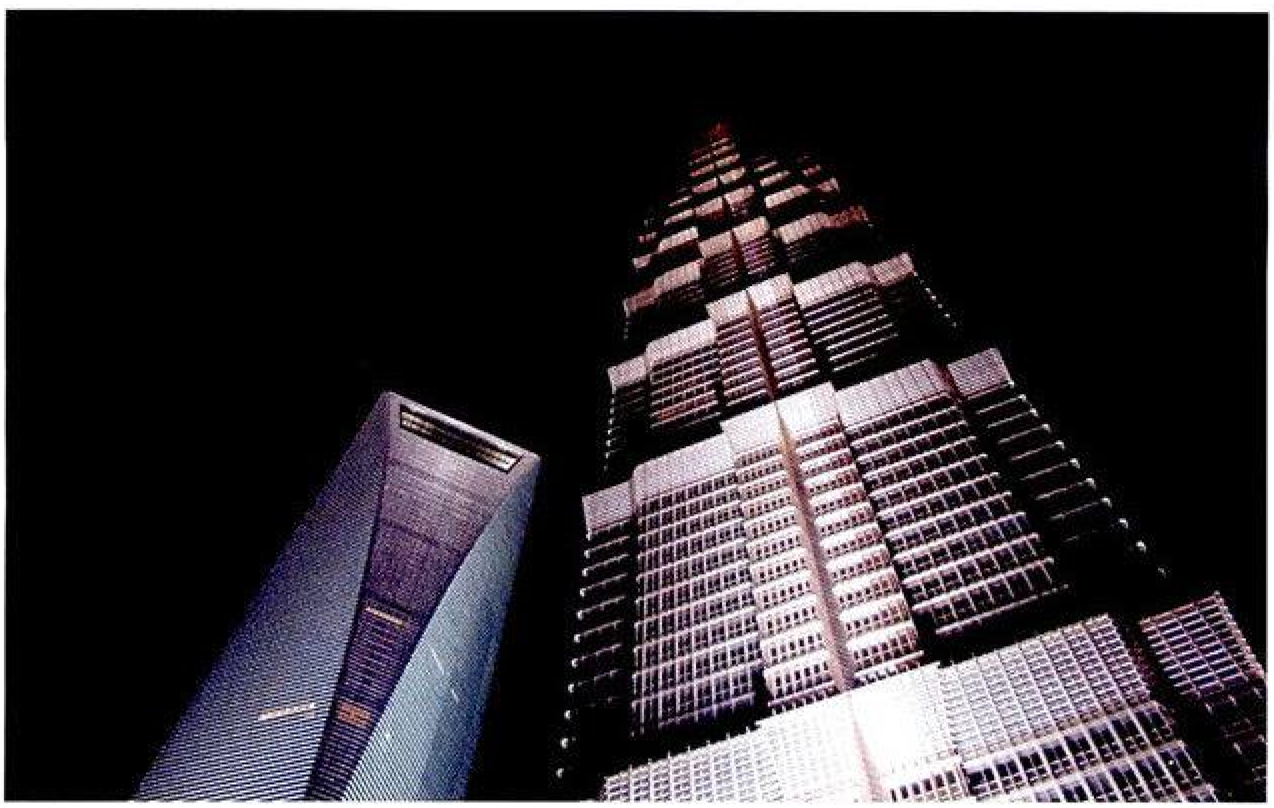
——摘自 李伯知的《十年》

这个地方实在是唯利是图，令人恶心。他们的工作就是去欺骗去榨取。在他们的行当里，只有懦夫才会去说真话。干他们那行的，只要骗的够多，就能成为出色的业务骨干，马上就能升职。而那些骗得不够多，不够快的人，就会成为留在第一线的倒霉蛋。

骗人很简单——贪婪和恐惧在每个人心里都有。如果你想引诱他们，那就放大让他们贪婪的东西；如果你想要让他们做出错误的决定，吓唬他们。这两招都很有效。另外嘛，还有一点，这个窍门别人都没说起过，是我自己发现的：除了贪婪和恐惧，大多数的人还有一个致命的弱点，那就是懒惰。

人们都太懒了，总想用最少的付出换到最多的利益，根本不会有人去验证消息的真假，而且一般他们总是用信任来演示这种懒惰。如果你也有机会进入这个行当，你就会发现欺骗客户实在太容易了，就跟玩一样。

——摘自 江边的《某行业现状》



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

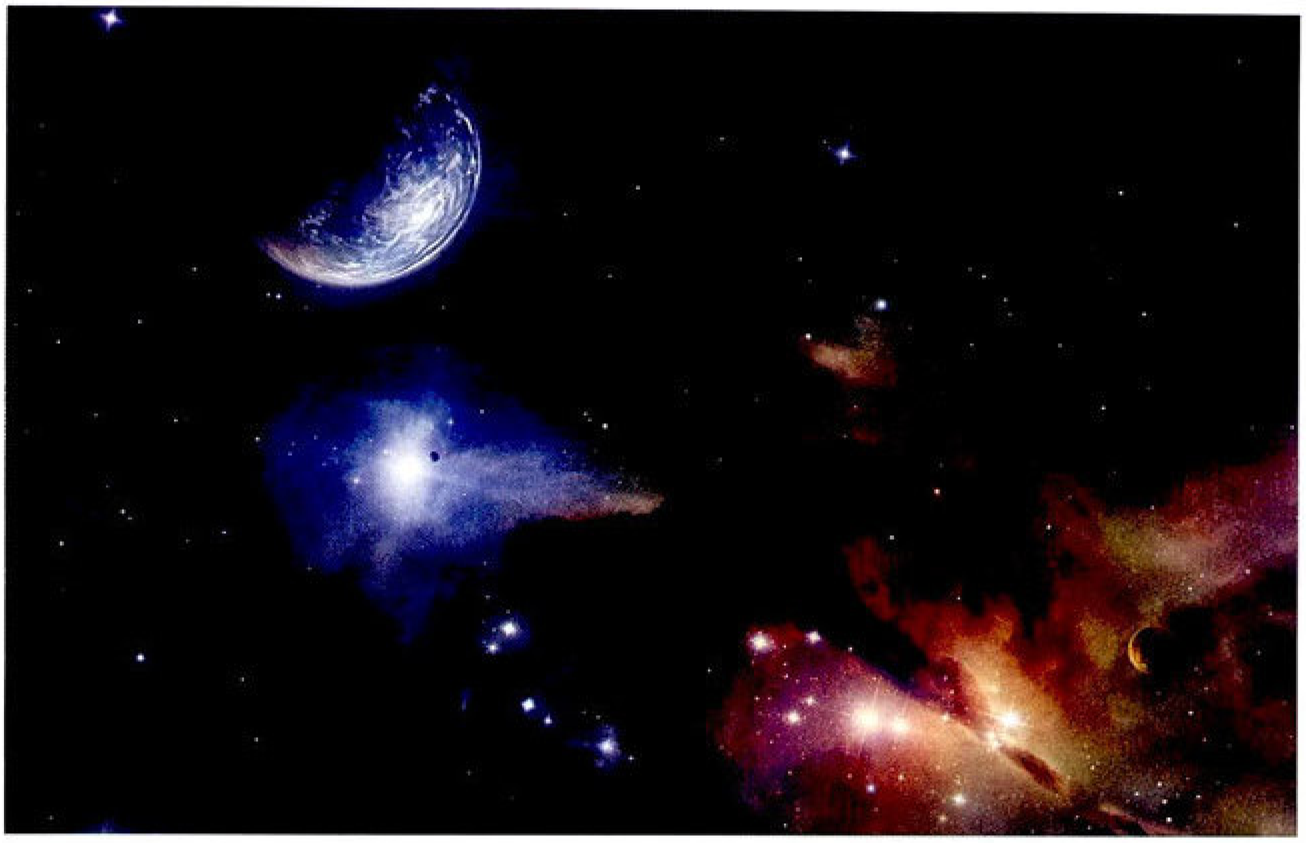
有什么用呢。

我们每当面临内心召唤的时候，这个问句都会鬼魅般如影随形。有时甚至不用父母亲友耳提面命，我们自己就习惯性地自问自责：有什么用呢？有什么用呢？

那要是追问到底，我们生于世间，百年来往，又有什么用呢？

如果生命是有意义的，那么我们内心的召唤就是有意义的。午夜梦回想到她时那满心酸楚难言的悸动，铺开信纸秉笔夜书时那字斟句酌的计较，经年再见面对佳人时那喷薄欲出的情意，这一切都是爱情原本的意义所在，这一切都是生命本身赋予的。

这有什么用呢？这本身就是最大的意义。



我们年轻时那些美丽的梦，它们往往敌不过这坚硬的世界，我们要将就，我们要放弃，我们要隐忍。比如爱情，谁年少时没有些洁白的向往。但我们敌不过现实的无奈，父母的唠叨，亲朋的压力，甚至敌不过我们自己本身内心的虚弱和不耐烦。然后我们就将其掩埋，扭头它寻，只有等到回首前尘时才泪满衣襟。

我知道，很多人笑我幼稚。就连身边很好的朋友也常常对我说：“我保证，XX年之后你就不这样想了。”当然了，他们一再看着我过了XX年，还是一如既往地这么幼稚。这算幼稚吗？我只是觉得大家的理解不同罢了。

——摘自 野猫猫的《别向这个世界投降》

我还记得，年轻的时候我曾经叫嚣“钱有个毛的用，钞票有个毛的用！”

后来，有一天，是圣诞节前，我看到一条广告，迪斯尼的冰上芭蕾要来本市演出了。当时我就特别想约那个女孩子去看。但是，迪斯尼冰上芭蕾的单张票价大概相当于我一个月的饭钱。我一个月不吃饭也是可行的，要是两个月不吃饭就会饿死了。

从那天以后，赚钱就成了我唯一在乎的事情。所以尽管鄙视我吧，别说你们理解我的处境，你们这些混蛋没有一个挨过饿。

——摘自 段端短的《本来我也有妹子》

人生的容量是有限的，我们不能紧紧抓住我们所拥有过的所有的东西，哪怕是回忆，最终能保留的也只是漫长回忆里的最珍贵的一部分。所以，我们总是选择性的，甚至被强迫性的放弃和丢掉一些东西，而一路走下去，我们又会主动的去找寻，或者与一些东西不期而遇。我们无法改变过去，更无法控制未来，然而，我们可以为自己选择一种态度，它的名字叫“勇敢”。

面对明天，我常常生出很多迷茫，想着自己会有怎样的工作，会拥有怎样的生活，会嫁给怎样的丈夫，会养育怎样的孩子，我的父母能够陪我多久，我的工作能否取得成绩，我是否会在复杂的社会中迷失自己的理想，我是否有一天也会变得庸俗，只在乎金钱和地位，我是否能够抵达那些我梦寐以求的城市。我紧张的期待，生出无数没有答案的幻想。

然而，我忽然想说：“明天，你好”。无论未来怎样，我只要认真的，勇敢的走下去，无论怎样，我都会幸福的。

——摘自 烨子的《明天，你好》

行善是不需要智慧的，但很多时候，无知却是有害的。无知会让人做出可怕的事情来。但一个人应不应该为他的愚蠢导致的恶果负责？特别是当这个人处在重要的位置上，单一的个人的愚蠢就能导致巨大的悲剧。

——摘自 赛德的微博

秩序是我们活着的原因。传统、经验、规则、制度，这些东西保护我们，让我们能够生存下来，活到现在。另一方面，和秩序相对应的，混乱是我们活着的目的。创新、变革、探索、搞乱一切条条框框的冲劲给我们动力，让我们能有一个理由活下去。

——摘自 希诺的微博







想来想去不知道这期专栏写什么，愕然之中猛然看到我上个月贴在墙上用来自醒的恒言，霎时间有了主意。说起来墙上那幅字画是我高价请人在淘宝上面邮购得来，表装精美，上书三个毛笔打字：反三俗。这已经成为了我人生的格言，励志要成为一个不让编辑掉脑袋的作家。

今天呢我首先在开场照例讲一个励志故事：我在以前的公司有一个好朋友，是我们的美术总监。是的，比我高大概三四个级别的一个胖子；丫经常在加班的时候找到我，说，右右走哇，抽根烟去。我这么专心工作的二十一世纪好少年怎么可能会弃明从暗呢？于是我言辞耿正断然拒绝。

“那我只好以美术总监的身份命令你了，这位策划，请你陪你的领导抽根烟去。”丫更加耿正的对我说道。于是我悻悻然的拿了我的中南海，跟着他去了会议室。

说起来他是因为今天刚刚和他取得了联系，他减肥成功了，一个夏天减肥了50斤，看着照片我目瞪口呆。之前所有人都说他这个两百斤的胖子是不可能减肥成功的还是跟着我们一起堕落吧任由肥肉反扑我们最后的地盘也在所不辞等等，只有他在健身房里流着汗水挥洒着自己的青春——或者挥洒着自己的中年。

所以这件事告诉了我们一个道理。哦，我不是想说有志者事竟成，我的意思是：吸烟有害健康。

所以今天呢，我想谈一谈游戏和戒烟的事情。

1

从以前开始我这个人就对人体科学和人体艺术有着孜孜不倦的追求。高一的时候我就博览群书，经常趁着大家听着广播吃午饭的时间段给群众们普及“大便与健康”的相关问题，从大便的颜色、气味、形状、材质、质量等多方面全方位剖析立体化数据理论。

这是一个真实的故事，不信你们看我的后背左边，那里那道伤疤就是被我们同学用桌子腿打的。

当时的我有几个，呃，挚友，所以慢慢的学会了抽烟。要知道在我们十五六岁的年纪，抽烟就和吸毒差不多一个性质，哪怕你品学兼优，只要被发现了就会认定你没救了，必定以后考不上大学找不到工作娶不上老婆成不了家立不了业赡养不了父母等等。

虽然在我们眼里吧，品学兼优约等于：贫血，外加尖锐湿疣；但是对于老师们这种歧视我们还是有点无法理解。当时我高中的厕所是分为大便池和小便池的，外面的人站着里面的人蹲着，所以具体这个方位是怎么分布的请自行推理。外面太过招摇，于是我们躲在里面抽烟。互相分享一盒香烟的感觉很奇妙，总觉得兄弟几个开始一起过日子了一样。

也许我是因为想更加贴近我的朋友们所以才持续不断的在咳嗽中呼吸着那些烟雾缭绕吧。

后来的后来，我喜欢上了一个女孩，当然了还没有上，只是停留在“喜欢上”这个概念层上面久久不能自拔。于是我的兄弟们帮我约出来了这个女孩——另外帮我把我的竞争对手们一个一个的搞定了：三个回家的路上发生了意外，两个在厕所里被教育，还有一个因为长得比我还丑从而逃过一劫。女孩当时和我进展很顺利，但是她说，她不喜欢抽烟的男孩子。因为……

“像地痞流氓一样。”女孩失望得看着我手里玩弄着的打火机。

我回来后同样失望的传达了女孩的想法，一群兄弟都纷纷暴跳如雷：“什么叫像地痞流氓？？我们……”

然后大家都沉默着反思了一下，确实，我们的所作所为确实不像地痞流氓，我们就是地痞流氓。

再然后的一个晚自习，我把女孩叫了出来，当着她的面点燃了一支香烟；她惊恐的看着我把烟头按灭在了我的胳膊上，满头大汗的我颤抖着笑道：“我戒烟了，你看。”

那是我第二次戒烟。

第一次戒烟是在厕所里和兄弟表态说以后不抽了，太费钱；坚持了不到40分钟后，我破戒了。

幸运的是，这一次，一戒就是六年。

2

上大学的时候我们宿舍四个人一起住，只有一个抽烟的人，也不在屋子里抽烟，所以我的瘾几乎消失殆尽。

哦，很多读者都说看我的文章太跳跃

了，比如上面那段的结尾，更多的人更加关心的是我和那个女孩子的结局如何。其实每次我不想说的时候都是有难言之隐的。那个女孩吧，后来和我在一起了。再后来，我没有喜欢了。

是的，我一开始“喜欢上”了这个女孩，后来，没有喜欢了。

你看我写出来的话你们又得说我三俗。

继续说我的大学吧。我上大学的时候其实对于咖啡有着浓厚的感情。几乎所有的雀巢咖啡我都喝遍了，人家都说我这是因为思乡之情，由此推断我上辈子一定是个鸟人。只是偶尔的晚上起床去厕所时，看到别的屋子烟熏雾绕，总觉得心里有点痒，当然了浑身也痒，因为我们学校的蚊子出了其的大，跟蜻蜓似的。哦跑题了，所幸的是当时的我并没有再一次拿起罪恶的香烟吮吸。

但是所谓日有所思夜有所梦，自从我发觉自己想抽烟开始，我不自觉的就产生了很多幻视，有烟出现，或者有人吮吸什么的时候我都会联想到吸烟的问题。

当然了，我想的是旱烟。

所谓烟瘾这个东西吧他很奇妙，烟瘾是会呼吸的痛，它在我的血管中来回滚动。

不过这个时候在我即将向我那不争气的意志举白旗之际，我的父母果断的帮助我悬崖勒马浪子回头了。在这里我不得不感谢我的父母雪中送炭，在我堕落之前的一个礼拜给我打了个电话，宣布以后每个学期的生活费再减500。

我觉得他们是想做一个压力测试，看我如何用2500元活过四个月。我火速的用我学习的高等数学其中的一章名为“极限”的理论验证了一下我抽烟过活的可能性。答案是，如果我按照一天半包烟的量计算，买十块钱的烟的话我会在开学后两个月饿死然后横尸街头；如果买5块钱一包烟的话，开学三个月后我会饿死然后横尸街头。买3块钱一包烟的话，我可以挺过这个学期，但是无钱买车票回家，所以答案是我会在假期的时候，独自一个人怀着我最后的尊严饿死在宿舍里。起码不会被人看到……

总之吧，抽烟虽然可以减肥这是好的，但是要是为了减肥饿死自己就适得其反了。现在想想，父母可能是因为离异之后想各自成立自己的家庭而出此下策意图除掉我也说不定。俗话说，天下父母心，但是俗话又说，人心隔肚皮不是。

于是我老老实实的过完了我大学三年的生活，直到第四年，我被北京的一个公司录用，前去试用。

3

去了北京之后第一天我就自己叼上了香烟，沉思着以后的生活对我来说究竟是什么。之所以这么不检点是因为我忽然觉得自己就要是一个人顶天立地的了，这个时候如果不抽一根的话，总觉得自己不够成熟也不够男人。

说到这里我不得不插一句嘴说说我那倒霉的胡子。一般男人都是应该一天一刮吗？但是我的胡子不晓得为什么一个月不刮也没什么大碍，只有稀稀拉拉的几根而已。既然自己硬件设施跟不上了只能从软件下手。我必须让自己看起来相当的沧桑才可以。

用宿舍的同学的话说，这叫做“男人的忧郁”。不夸张的说一句，很多时候我都觉得，梁朝伟的气质和我有几分相像。

当然了第二天早晨起来我更像梁朝伟的忧郁了，因为烟头掉在床上，被子和垫子都烧了一个大洞。不过幸好我租住的筒子楼实在是太潮了而且太吵了，弄得我辗转反侧夜不能寐，最终还是裹着被子按灭了烟头没有酿成大错。

上班之后加上写作的压力，我发现自己的烟渐渐抽的比较多了。以前一天也就小半盒，现在一天两盒多……虽然我也很担心自己的身体，但是我身边不乏励志人物。我姥爷，没错就是最疼我的姥爷，一辈子抽烟，79岁了依旧是身体倍棒。这么看起来我的遗传基因里面还是有一些优势的。于是我放心大胆的开始放纵自己，回到了一个烟民正常的生活。

后来不到一年多，悲剧传来，两个。第一，最疼我的姥爷早晨起来之后突然去了，没有受什么苦，去的很安详；第二，我和姥爷之间其实没有血缘关系，我妈是被收养的义女。

思来想去，两件事都让我落下了眼泪。

于是，我又戒烟了。

4

这次戒烟没有坚持太久，我这个人不是一个能够持之以恒的类型。回去参加了葬礼之后我蹲在姥爷生前最喜欢用的棋盘前，又叼上了姥爷平常抽的香烟，然后一根接着一根不断的，就这么坐着一辆慢车回到了北京。期间一个社会大哥一直蹭我的烟抽，然后聊着自己犯下的几件案子，言语之中夹杂着各种污言秽语，听着跟我写的小说似的。牛逼的不行的大哥还说着自己当年如何如何了得，在石家庄如何如何。我淡定的问了一句：“你认识赵X吗？”

对方一愣，说，认识认识，也算是个前辈了，哈哈。怎么了小兄弟，他打过你啊？

“哦，他是我老大。”我继续抽着烟。

一路上这个家伙终于闭嘴，一句话不说，并且主动买了一包烟请我一起抽算是了结旧账。然而我却悲哀的回想起了这几年，发现抽烟的人还真得很多地痞流氓。

回到北京之后我就开始了真正的戒烟的打算。大家都知道我这个人是个有决心的人，短短一年之内我戒烟66次失败了65次。

其实说到这里，我可以负责任的告诉大家：上面的几千字我都在跑题，而下面说的才是正题。

戒烟就像戒游戏一样，很难。而戒游戏就像戒女朋友一样，更难。虽然我有一个朋友抽烟，后来因为玩游戏而戒掉了香烟，后来又因为玩游戏戒掉了女朋友，那是因为那个游戏吧叫做《J5团》，两方面都满足了他的生理需要而已。

和游戏一样，我开始抽烟是因为我想留在我身边的圈子里。和游戏一样，我第一次戒烟成功是因为一个女人。很多时候我抽烟也好，玩那个被盗号了十几次的魔兽世界账号也好，都是一个人默默发呆，在回忆过去那些欢声笑语而已。

这其实挺悲哀的。

看过色戒我们知道，色易戒但是情不能戒；其实戒烟和戒游戏和《色戒》这部电影有着异曲同工之妙，比如说：烟好戒，游戏好戒，但是那些回忆却没办法戒掉。当然了说道《色戒》这部旷世之作，我发现梁朝伟不仅气质和我挺像的，外表有一部分也和我挺像的。哪天有机会了一定脱了衣服和他比较一下，看看我们是不是有血缘关系。

5

我的胡子还是稀稀拉拉的。

我的烟还是夹在手里断断续续的。

我的回忆还是不停在我脑海里闪烁的。

这样的生活其实就够了吧？写到这里的时候我骄傲的宣布我的第66次戒烟再次失败了，只能期盼第67次戒烟的时候上帝给我一个惊喜比如说我忽然猝死在电脑桌子前面。那样的人生也不错啊，起码我没有后悔过。毕竟这么多的兄弟都陪着我犯二了这么多年，我还是幸福的。

想到这里给老大打了一个电话：“喂老大，下周我回石家庄啊，有空一起吃饭吧。”

“不了不了，这段时间别找我，我有朋友来了。”老大在电话那头匆忙说着挂断了电话。

呵呵，老大果然是个忙人啊……正在想着给这篇文章结尾呢，忽然间QQ新闻跳了出来：《河北监狱发生大规模越狱事件》……

我看着自己手机刚才拨出去的号码，忽然觉得，背脊一阵发凉……

我擦，老大，不会吧……



变行金刚3
最容易忽略的隐藏要素

随着《变形金刚3》（以下简称变3）1080P的高清版本放出后，笔者真真正正全神贯注的看了一遍，发现了之前都没有注意的隐藏要素，其中包括了对其他作品的调侃，植入广告，穿帮镜头乃至纯属YY的吐槽。看片的过程是一个寻宝的过程，下面就让我们来看看到底有多少“宝贝”吧。

1 CNN & CBS

在美国影片中出现CNN的画面再正常不过，不像我们的CCTV喜欢吊起来卖。《变形金刚》也不例外，但美国总统在白宫就登月成功发表电视讲话时，摄像机上出现的是CBS。原因是2000年，维阿康姆电视集团以350亿美元收购CBS，而耐人寻味的维阿康姆正是派拉蒙的东家，而派拉蒙正是《变3》的出品方。



TIPS CNN：国际新闻网为全球最先进的新闻组织，带给您每周七天，每天二十四小时的全球直播新闻报导。任何突发的新闻，CNN国际新闻网都会率先为您作现场报导。

CBS：该公司电视网在收看高峰时段的节目，从50年代中期起，连续20年居三大电视网的首位。其“晚间新闻”和新闻报道节目“60分钟”（每周一次）都是美国著名电视节目。

2 《星际迷航》无处不在

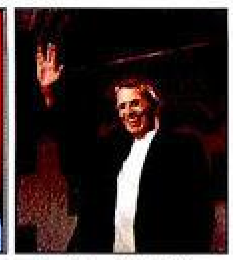


转轮和小诸葛进屋时，电视上正在播放《星际迷航》的剧集，两个小家伙还有一番对话：“这一集我已经看过了”。



Sam去卡莉的工作地点名车博物馆时，向卡莉的老板Dylan称赞房屋装修的后现代风格像《星际迷航》中“企业号”的布景。





直接引用《星际迷航》经典台词的是御天敌的发言“少数人的需要必须服从多数”（The needs of the many outweigh the needs of the few）。

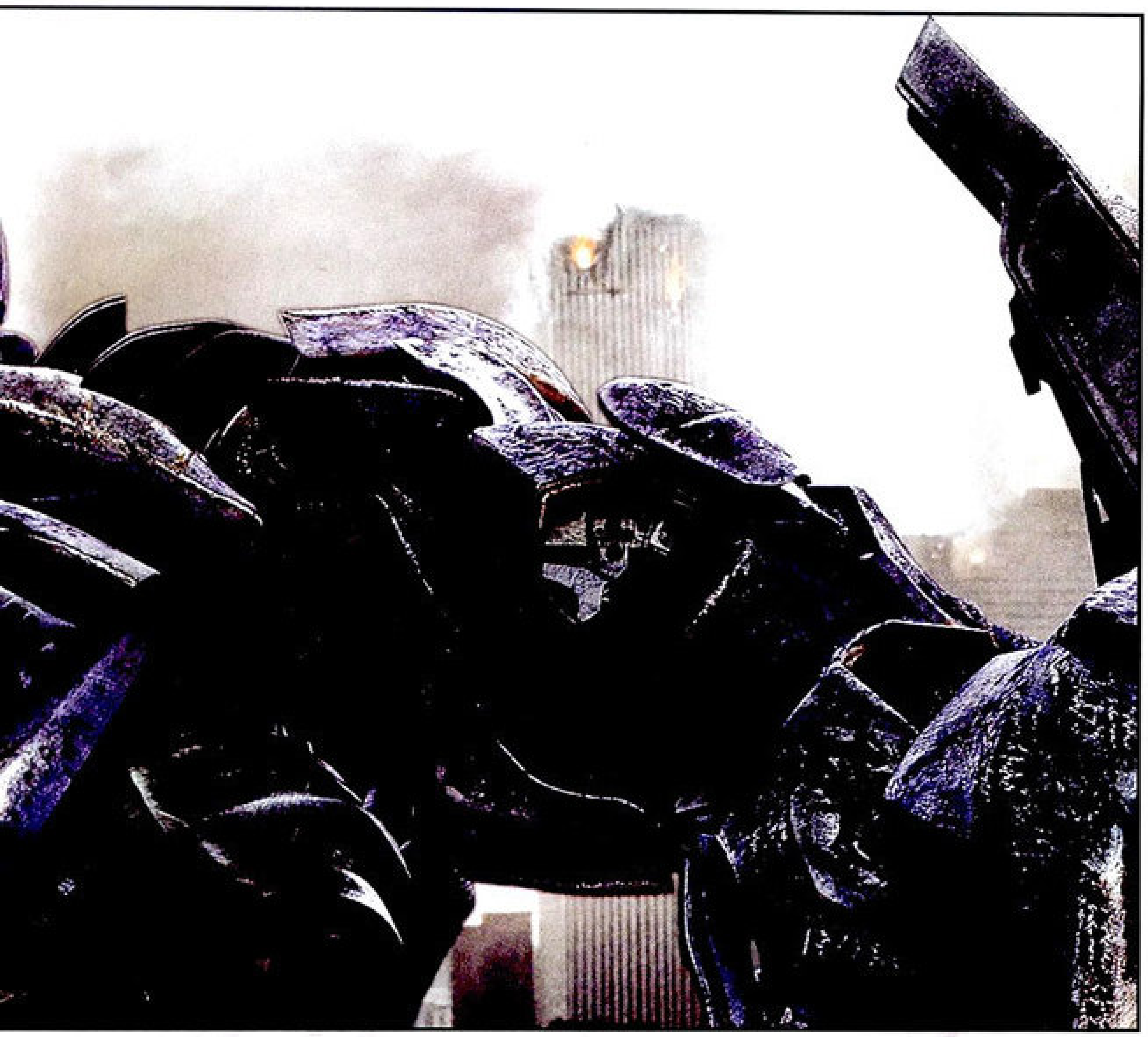
TIPS 《变3》如此卖力的宣传《星际迷航》是向伦纳德·尼莫伊致敬。已经年逾80岁的著名美剧演员伦纳德·尼莫伊在本片中为“御天敌”配音，他在经典科幻剧集《星际迷航》中饰演的正是“斯波克”。有意思的是，他与《变3》导演迈克尔·贝还有亲戚关系。同时在1986年的动画片《变形金刚：大电影》中，为霸天虎二代首领“惊破天”配音的正是伦纳德·尼莫伊。

3 耐克



国家情报总监密琳进机库前，脱下高跟鞋，换上了耐克（NIKE），一切似乎都是那么的自然。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



7 iPad



山姆第一次见到女友卡莉的老板狄兰时，狄兰手拿iPad满面春风的了过走来，大概是怕观众还看不清，他还让他的女助手继续秀给观众看，再次怀念乔帮主。

8 the O'reilly Factor节目与探索频道



本片除延续《变2》作派，再度让CNN和奥巴马露脸外（按贝导的说法，奥巴马在一次与他的机场邂逅时自称也是变迷），也让FOX电视台的the O'reilly Factor节目大秀了一把，这个节目是FOX的王牌栏目，是FOX电视传媒的一个政治清谈节目，非常有名。内容主要是辩论国会当下正在争论的全国性议题，偶尔也有就个别地区争议性事件的讨论，目前已经播到4300多集了，每集43分钟（其实加上广告之类的就是1个小时了）， 从1996年播到现在了，堪称长寿节目了。该节目的主持人叫Bill O'reilly，《变3》里出现的主持人正是他本人。此外，本桥段中前特工西蒙随后的台词中还提到了DISCOVERY探索频道。

4 爱马仕



一些中国的牌子，像牛奶，电脑我就不多说了，这里我们提到的是爱马仕，国家情报总监密琳对助手说：“把我的那啥啥包拿过来，XXX皮的”。

TIPS Hermes，法国时尚品牌，“爱马仕”为大中华区统一中文译名，它是法国著名时装及奢侈品的品牌。早年以制造高级马具闻名于法国巴黎，及后推出的箱包、服装、丝巾、香水、珐琅，饰品及家居用品，令品牌更全面多样化。

5 DOUBLE A

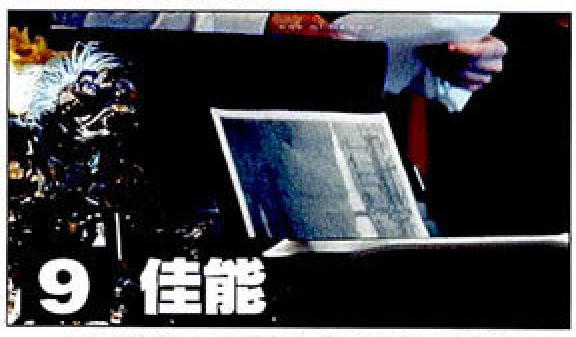


在山姆供职的新公司ACCURETTA里，员工们在使用一种叫DOUBLE A的复印纸，这种复印纸是泰国某集团在上海的独资子公司生产的，在《变3》未上映前，以擎天柱为大背景的该复印纸的灯箱广告就已经出现在北京等国内城市的公交车站了，当时搞得人一头雾水，不明白擎天柱和复印纸有啥关系，看到此处，恍然大悟了，真是无处不植入啊。

6 诺基亚



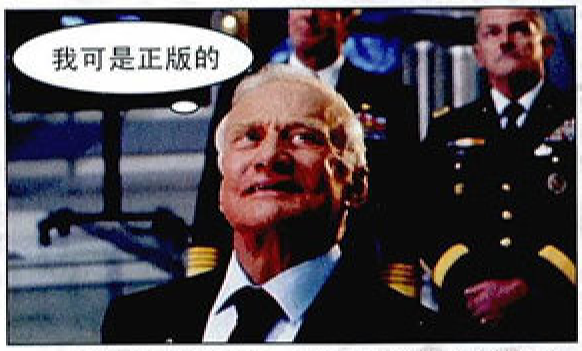
全片多次植入诺基亚（NOKIA），除了影片开始时，卡莉在白宫用NOKIA手机为自己拍照外，最明显的还有两处，一处是卡莉的老板狄兰在私人飞机上打电话，用的手机是诺基亚N9，另一处是山姆目送汽车人乘飞船驶离地球时，山姆在看手机，特写镜头给的应该是X7。



9 佳能

山姆和西蒙探员在家里研究“外星人大事”，转轮和小诸葛则负责用打印机打印相关资料，打印机是佳能（CANON）。

10 登月宇航员现身



“很荣幸见到您，我和您都曾经遨游太空”，当观众看到片中当年参与阿波罗11号登月的宇航员诚挚的问候擎天柱时，从他的眼神中都仿佛能感受到他的话是发自肺腑的。事实上，此人的确就是当年与阿姆斯特朗一起登上月球的阿波罗11号的宇航员奥尔德林，一点不带掺假的。

11 CISCO



全片两次植入了CISCO（思科），而且全部是大镜头特写。一次是在山姆和卡莉的租屋里，电脑旁摆着一个CISCO的调制解调器，一次是在美军指挥部里，一台军用设备箱壳的背面打着CISCO的LOGO。

12 车后镜上的话



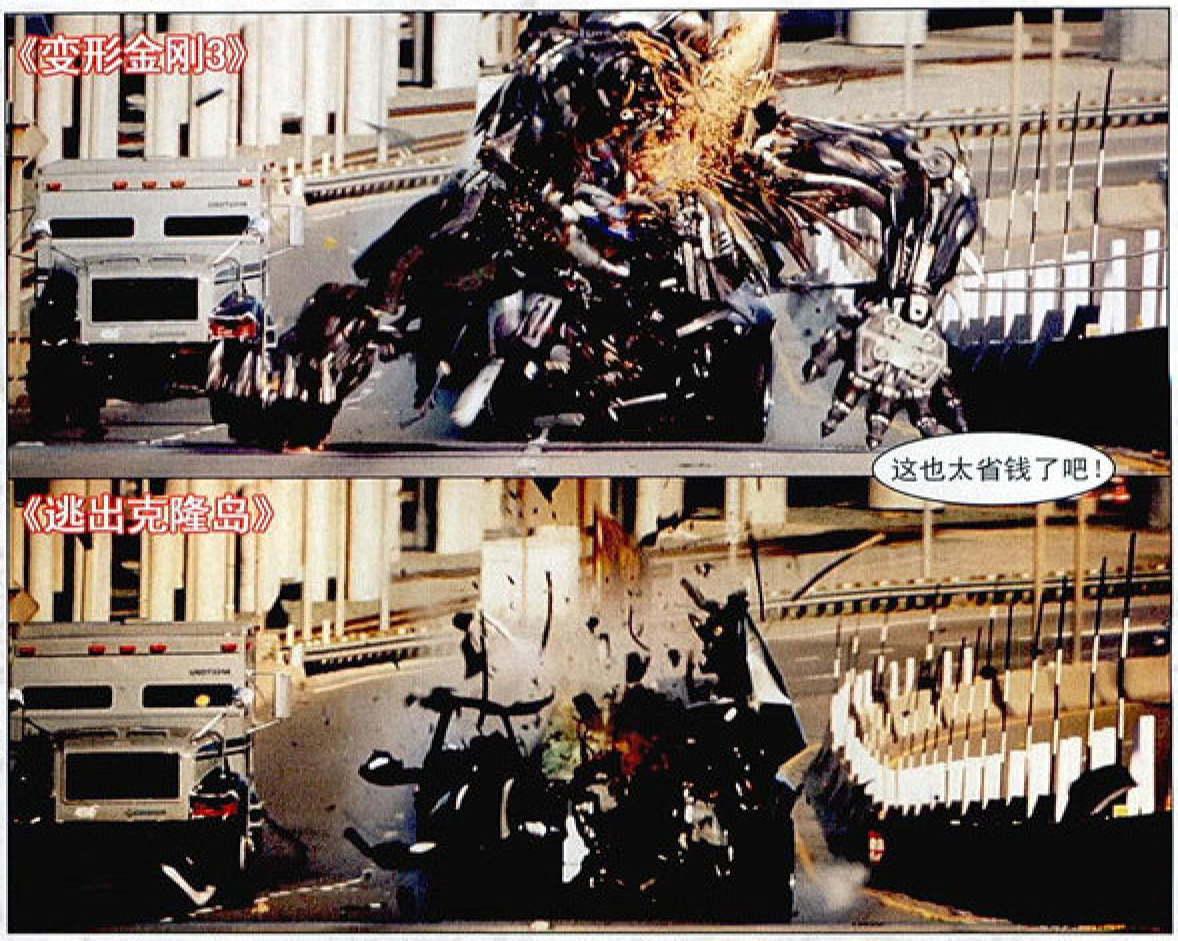
这个在公路追逐战中，坏贝特意营造的紧张感，是通过“恐龙（DINO）”的法拉利车后镜显示的。车后镜上的那句话，写的正是：Objects in mirror are closer than they appear（目标比镜中看起来更近）！

13 替身出镜



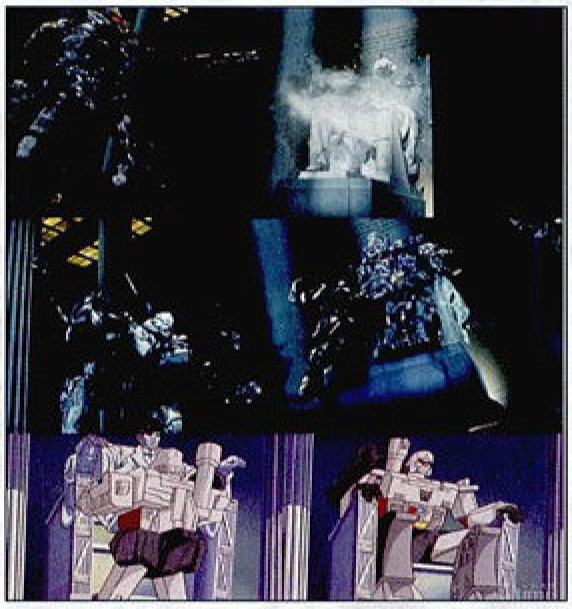
在大楼倒塌这一段里，我们可以清楚的看到女主角的替身的脸。

14 移花接木的镜头



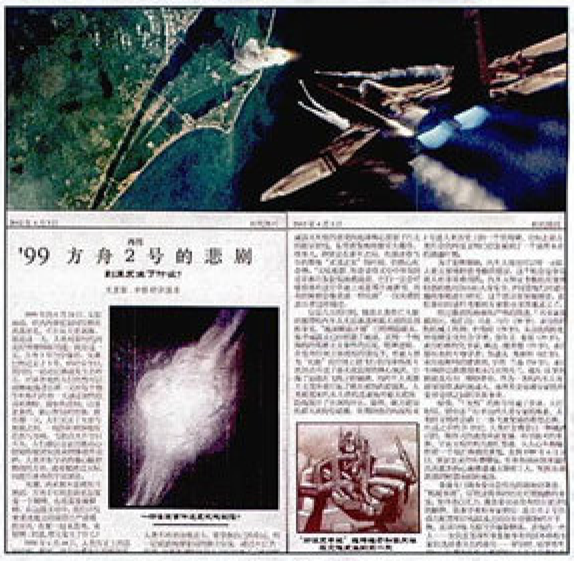
公路大战一场戏，更能看出贝导是如何精打细算的——两组画面都用了他在2005年执导的《逃出克隆岛》的画面。其中，机器人将一辆行驶中的汽车压扁的这个画面，与《逃出克隆岛》如出一辙，不同的是，在《逃出克隆岛》，压扁汽车的是一块大铁板。另外一个汽车连吕翻滚的镜头，基本就是直接用了。从《变1》到《变3》，贝导的移花接木的手法已经到了信手拈来、游刃有余的地步了。

15 林肯坐像



林肯坐像被老威一枪爆头，这个还真不能说明导演迈克尔·贝导的粗鲁，类似的一幕早在20多年前的怀旧版动画片第24集《海底王国》中就已经出现过，只是当时的老威的举止还算文雅，是用双手把林肯总统小心的请了下来。后来，汽车人又使其恢复了原样。

16 被驱逐的汽车人



其三，在新世纪北美出版的DW版同名漫画中，也有类似的内容，经过了多年的艰苦战斗，汽车人终于赢得了和霸天虎的斗争。为了能让汽车人顺利回家，地球人与汽车人援手制造了方舟二号宇宙飞船。1999年7月24日，方舟二号正式升空，其中装载的有汽车人、被俘虏的霸天虎和7个地球人（他们是地球上的精英，被派往塞伯坦星球学习变形金刚的先进技术，其中领队的是机械师SparkPlug，斯派克的父亲，当然，你也可以理解成是SAM的父亲）。然而，在升空后不久，飞船发生了剧烈的爆炸，其残余全都落到了北冰洋之中，这一幕，就像《变3》中所描写的那样，斯派克（SAM）亲眼目睹了飞船的爆炸，连个渣都没剩（当然我们都知道这只是个噱头）。



17 女主角快速换鞋



在楼里，女主角还穿着黑色高跟鞋，但逃到楼外之后，却可以看到变成平底鞋了，换鞋可真快啊！

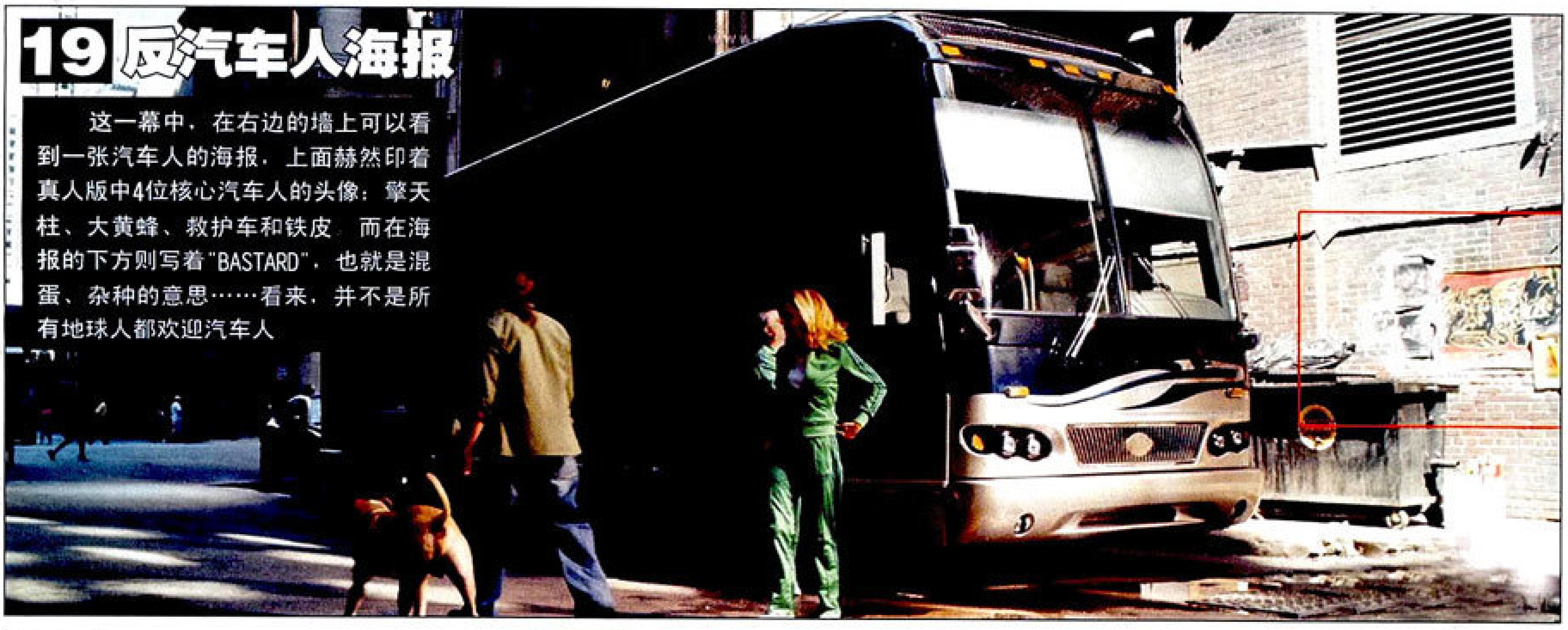
18 “龙套帝”小胖现身



这个一闪而过的身影，常看好莱坞电影的人大概都知道，这位小胖童鞋是著名的龙套帝哦！这位其貌不扬的“美国小胖”已在好莱坞龙套圈纵横了十年，曾在《蜘蛛侠》、《社交网络》、《逍遥法外》、《美国派》等影视作品中“打酱油”，十年龙套，出演了56个角色，但这位被网友形容为“史上最牛”的“龙套帝”，现在依然在祈祷获得一个有台词的角色。

19 反汽车人海报

这一幕中，在右边的墙上可以看到一张汽车人的海报，上面赫然印着真人版中4位核心汽车人的头像：擎天柱、大黄蜂、救护车和铁皮，而在海报的下方则写着“BASTARD”，也就是混蛋、杂种的意思……看来，并不是所有地球人都欢迎汽车人



20 交接领导模块



擎天柱把原始矩阵（领导模块）交给御天敌的一幕，也许是再现了怀旧经典变形金刚动画第三季《五面怪的诡计》一集中的场景。在这一集中，汽车人在太空坟墓中发现死去许久的擎天柱居然复活了，汽车人二代领袖补天士因此而决定将能源宝交还给擎天柱，不料擎天柱此时受到了五面怪的控制，转而对汽车人大打出手——这是不是也与片中呈现的擎天柱和御天敌的对手戏很像？

21 变形金刚的“克星”



关于铁皮之死，《变3》的情节设计的确是有些残忍，安排铁皮哥驾鹤西去也就罢了，还用特写镜头描写了铁皮哥全身被锈侵蚀最终灰飞烟灭的一幕，好不“铁腥”，但怀旧派变迷对这一设计其实倒也不感陌生，因为这种叫“宇宙锈菌”的玩意正是变形金刚们的克星，它能够让钛合金生锈，当年在怀旧版动画片中差点要了霸天虎头子威震天的老命，甚是厉害。

22 DATSUN汽车



请大家一定要留意一下山姆临时驾驶的这辆跟大黄蜂一样涂装的二手小车——上世纪30年代的日本车厂DATSUN 的510型号。不久DATSUN汽车厂又被NISSAN（日产）收购。后来，为了纪念此品牌，日产推出了DATSUN系列以运动为主打风格的跑车系，并推出了一系列经典车型。其中DATSUN 280ZX就是老版动画片中经典汽车人角色警车与蓝霹雳的车型来源。



魏武挥鞭，光曜天下 《曜武》版本全新登场

魏武挥鞭，光曜天下。故补五官渡二名曰：曜武。顾名思义，《官渡·曜武》所涉及的时间段为许攸反水之后，官渡之战进入转折点——火烧乌巢，直至曹孟德正式统一河北。《曜武》作为官渡大环境的第二系列，官方为此做了一次巨大的改革。那么《曜武》中将带给三国智玩家们哪些不一样的感受呢？容范某为大家一一介绍之。







兵无常形 阵法为先

首先重点介绍的是《曜武》中推出的全新卡牌——阵型卡。阵型卡，作为三国智第六大类的卡牌，有着全新的说明和玩法，让热爱三国智的玩家们能够体验到排兵布阵的爽快感。阵型卡上的信息有阵名、兵种属性、结阵条件、攻命值（即攻击值和生命值）、文字框内容、小传、稀有度、编号等，但阵型没有智力值。阵型卡需要加入到卡组中才能进行游戏，当然你可以加入任意数量的阵型卡。在对阵过程中，除了通过一般的抓卡抓到阵型卡或通过 "取士" 这样的探索谋略来找到阵型卡之外，我们还可以在准备流程中，从手牌舍弃一张令牌（即特殊兵权）后，从卡组中找到所需要的阵型卡。那么找到阵型后，是否就要立马排兵布阵了呢？





这当然是不必的了，找到阵型卡后，可以先将阵型卡盖放于阵型槽内，而且可以盖放任意数量的阵型。当需要结阵且满足结阵条件时，就将相应的阵型卡翻为正面朝上，视为此阵型处于生效中，即你正在使用此阵。有一点需要注意，一方玩家场上只能有一个阵型处于生效状态，即使用状态。若已有阵型生效时，则不能再去使用其他的阵型。



阵法的奥义

这里需要给大家讲解一下"结阵条件"这个概念。首先一个阵型必须由至少三名满足结阵条件的副将参与结阵。注意，军师和主将是不能参与结阵的。"结阵条件"是指参与结阵的每位副将，其兵权总数必须不小于某一阵型的结阵兵权条件。同时阵型的兵种属性也限制了参与结阵的副将的兵种属性。那么范某就以 "斩风阵" 为例给大家说明一下，此阵的结阵条件为3兵权，那么参与结阵的每位副将的兵权条件总数至少为3兵权。同时斩风阵的兵种属性为骑兵和弓兵，那么参与结阵的副将中必须既有骑兵将领，也要有弓兵将，不能全是骑兵将领或全是弓兵将领。

那么有结阵，必然也有散阵，即解除阵型。同样是在准备流程中可执行的动作。但这里有个规定，以常规方式进行结阵或散阵的话，每回合限一次，且结阵后不能散阵，

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

散阵后也不能结阵，必须等到自己下个回合的准备流程方可执行。说到常规方式结阵或散阵，自然也有非常规的方式来结阵或散阵了，这明显是某些将领的技能，这个就留给诸位挖掘吧。还有“入阵”和“脱阵”两个动作。很简单，“入阵”就是阵外的将领加入到阵内，“脱阵”就是阵内的将领脱离到阵外。这两个动作需要消耗虎符，也是准备流程中执行的。另外，范某要提醒诸位的是，有关阵型的一些动作，如阵型的探索、打出使用、结阵、散阵等，都是不会涉及连环的。

那好，阵型结成了，就能够像将领一样进行战斗了。但是阵内将领是不能参与战斗的，反之，代替其战斗的是阵型这个战力集合体。

故虎视、骁勇等禀赋无法指定阵内的将领为目标。还有如天人、强弓、先发等强劲的禀赋，以及袁骑阵营效果，在阵型面前如同浮云一般。“为什么呢？”有多玩家都会问。这其中的区别在于，阵型卡推出过后，诸位需要明确各种禀赋和效果所针对的目标是“将领”还是“阵型”，这也会在新版补充包的说明书中有详细说明，诸位可以特别留意区分一下。

但是阵内将领仍然占据场上的将领槽，而且可以在阵内执行横置等动作。

破敌阵取先机

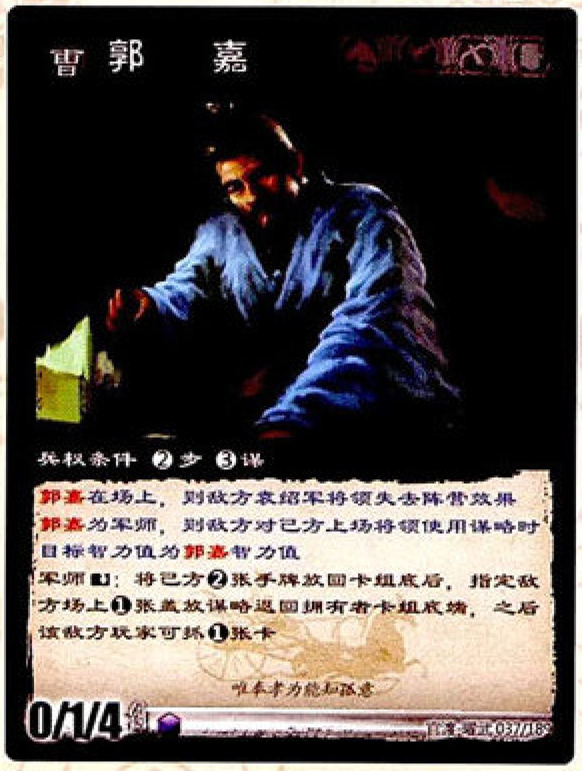


当然阵型也有阵亡的情况发生，即阵型受到由对方将领或阵型所造成的致命伤害时，阵型就会阵亡，对方攻击同样可能形成穿透伤害。在阵型阵亡时，阵型会对阵内将领造成战斗伤害。但不会形成穿透伤害。此战斗伤害的数值为阵型的初始生命值加上阵内的将领数量，然后由阵内将领【由玩家自己决定顺序依次】来最大化地承受此战斗伤害。范某还是以“斩风阵”为例来具体说明。斩风阵阵内有楼班（生命值为2）、乌延（生命值为1）、苏仆(生命值为1)三名乌丸军将领，斩风阵的生命值为3。在斩风阵阵亡时，对阵内将领造成的战斗伤害总值为3+3=6点。那么范某依次让楼班、乌延、苏仆延来承受此战斗伤害，楼班受到2点战斗伤害，乌延受到1点战斗伤害，苏仆延受到1点战斗伤害。过剩的2点战斗伤害不会形成穿透伤害。那么楼班、乌丸、苏仆延都阵亡了，但是由于乌丸军的阵营效果，他们三位又信春哥般满血满状态地原地复活了，而且在下个回合的准备流程又能把斩风阵给结起来。

阵型除了阵亡之外，还有被破阵的情况，这种情况是从阵内动手的，针对阵内的将领使用谋略，什么破将、盖放等使得阵内将领不能满足结阵条件，如将领数量小于3，缺失了某一兵种属性的将领等等。那么破阵的惩罚是控制此阵的玩家-3粮。但不论阵型是阵亡还是被破阵，【阵型卡都不会因为这些效果而被置入墓地】，只是静静地被盖放在阵型槽中，等待下次重新结阵。

军师大显神通

接下来介绍的是军师，在《曜武》中，各派系都拥有了各自的军师，而且军师的作用越来越重要，从而会使得黄巾之乱中的吴子兵法越来越频繁地出现在各位玩家的卡组中。在曜武出炉之后，军师的作用有如下两点：一、保护阵内将领免受对方的谋略干扰（即对阵内将领使用谋略时，其目标智力为正面朝上的军师的智力值，否则查看阵内将领中智力值最高者的智力值），同时能够触发阵型的额外强力效果。二、曜武中所出的大多数谋略，都与军师的智力值挂钩。其中有一张逆天式的换粮谋略——生死相易，其对军师的智力要求达到7，且还要是无兵种属性的军师。但是效果是交换敌我两位玩家的粮草数。范某目测为橙卡级别，还是相当给力的。另外，《曜武》中所设计的各流派军师，基本都有4的智力值（纯骑的军师最高只有3智力，稍微悲剧了点），而且还有各种强力的辅助效果。其中步谋的新军师老郭嘉，作为军师时，不仅使得袁骑失效无用，而且还能有效地保护本方将领的上场。但老郭嘉的惟一缺点就是他只有1点生命值，太脆了。



全新变化

然后介绍第三个新特征，其实也不能算是新特征，顶多算是新现象。那就是弓骑、步弓、弓谋、骑谋等新兴混系被全面加强！新的令牌，使得步弓骑三系兵权之间能够互相探索，加快混系卡组的成型，可谓混系必备！至于新的将领么，咳咳，在此范某先声明一下，本人为弓系控，最为兴奋的是弓骑、弓谋、步弓的极度加强，而且弓骑将领中还出现了新一代的一波流神将——张飞！飞哥作为本作中的成长式将领，虽然身为4兵权的3攻3命将领，上场可能会比较早，但在6兵权和8兵权的两个阶段中分别有着不同的能力提升，而且最为恐怖的是 8兵权阶段的飞哥。当你的场上摆放了8张兵权后，飞哥便拥有了咆哮帝般的副将元气弹大招，而且配合高攻副将和出奇制胜，一次打掉对方20点粮草完全不是问题（果断上主将位）。看到这里，想必诸位已然振奋不已了吧？那么范某来介绍最后一样东西，保证诸位更加兴奋不止。

范某为诸位介绍的最后一样东西，就是曜武中将推出黄巾之乱补全系列的9张全新卡牌，这也是官方工作人员为了照顾到广大爱好收集的三国智玩家，这样就不愁因收集不到罕贵卡而使得卡册里存在空缺了。真可谓广大收集爱好者的福音啊！范某这将补全系列的卡牌名称列给诸位过目：033孔伷、034樊稠、035张曼城、036张济、037眭固、060张卫、305褁粮坐甲、306风调雨顺、337锁链枪。





三国杀3V3 郭嘉攻略

在3V3竞技游戏中，选将是整个游戏中最讲究也是最关键的部分。主帅的选将过程中，不仅要考虑本方的组合，也要考虑如何破掉对方的一些变态组合。标准和风包的32个武将中，素来盛传四大神将一说——刘备、郭嘉、张辽、诸葛亮。小编个人非常喜欢郭嘉，因此针对3V3中的郭嘉使用技巧特写此文，希望能为喜爱3V3的玩家带来一些启示。



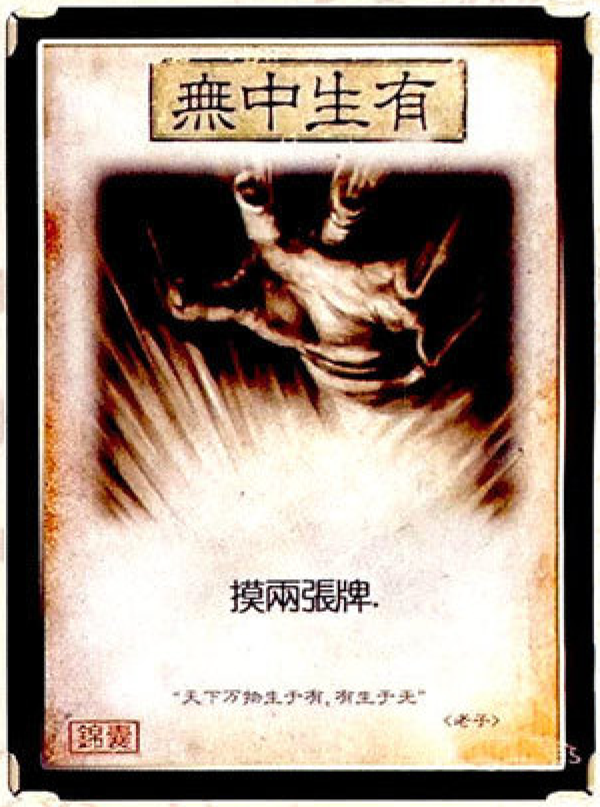


郭嘉（170－207）字奉孝，颍川阳翟（今河南禹州）人，东汉末年杰出的谋士。他先在实力较强的袁绍军中出谋划策，后来发现袁绍难成大业，遂转投曹操，为曹操统一中国北方立下了功勋，史书上称他“才策谋略，世之奇士”。而曹操称赞他见识过人，是自己的“奇佐”。

官职：司空军祭酒（军师祭酒）
爵位：洧阳亭侯，谥曰贞侯
终属：曹操
曾属势力：袁绍
现代世称：鬼才

武将称号：早终的先知
Online战功：不遗余力
武将技：
【天妒】在你的判定牌生效后，你可以立即获得它。
【遗计】你每受到1点伤害，可摸两张牌，将其中的一张交给任意一名角色，然后将另一张交给任意一名角色。





常见的郭嘉组合

在3V3中，行动顺序和行动时机，是比赛选手们应该考虑的关键。郭嘉相对于另外两名手牌供给型武将刘备和诸葛亮的优势就在于回合外的洗牌支持，这样不仅不会耗费行动机会，无疑还能在3V3战局中占有抢先的优势。刘诸二人在比赛中，往往只能坐边锋的位置，在给牌的同时，还要占用一个宝贵的边锋行动机会，但是小嘉嘉则不同，郭嘉最适合做主帅的位置！两边锋同时行动，加上郭嘉的【遗计】，往往能给予对方强力打击！特别是暖色边锋先动的情况下，对面前锋还未行动，手牌未经过调整，郭嘉阵的双边锋很容易直接杀伤对方边锋的元气。



著名的一波流阵型，郭嘉作为最佳第三人闪亮登场——华佗、黄盖的AOE甚至某些DPS打给郭嘉，郭嘉刷出红牌给华佗，刷出【诸葛连弩】给黄盖，对牌堆的清洗度很是强大！



没错！这就是史上最悲情欲绝的绝情阵，一个AOE就完全HOLD住全场——当出现【南蛮入侵】或【万箭齐发】时，曹操打出，小乔【天香】给曹操，曹操受伤【奸雄】获得AOE牌，并且获得天香牌。一张AOE可以使用多次，不但自己能拿到很多牌，而且对面会受到极大的伤害。郭嘉卖血【遗计】，黑红桃给小乔，攻击牌给曹操。看似很悲情的组合，伤害却是极为强大的，作为小嘉嘉千万不要怕疼哦。很多DPS超猛的三血将都怕极了这个组合，如：英英、香香，苦于三血将手牌数量的尴尬，几轮下来极易被秒杀。

另类抗雷阵

下面小编介绍的这个阵型看似没有起爆型武将，却是3V3中最闪亮的洗牌阵型之一。

此阵型的亮点：

1、【观星】+【制衡】的洗牌速度实在是惊人，绝对你的超出想像。诸葛亮【观星】得连弩，比起仅【制衡】找连弩多一个来源；

2、得到连弩后，连弩和杀之外的牌，皆可【制衡】；

3、【制衡】牌的数量不变，就算不够如愿，也可以用于抵御对方的骚扰；

4、郭嘉做主，可以在临门一脚时，拼【遗计】送来攻击牌——能来AOE更好，再次【遗计】。

5、前锋联动后，诸葛依然可以将【顺手牵羊】、【无中生有】、【五谷丰登】等牌有效的转化掉，制造空城；

6、武器可以交给孙权装备起来，这样孙权最多可以有4+4+2的10牌【制衡】；退一步说，在找到连弩之前，留着无用的牌只有【杀】、【闪】、【桃】、【无懈可击】而已，而【桃】一共只有8张，不妨收入囊中，也能控制对方摸到【桃】的数量。



此阵名为抗雷阵，抗雷顾名思义就是针对对方张角而取此阵。首先此阵有不怕雷劈的双前锋——小乔、郭嘉。

<前锋甲>小乔黑桃就是红桃，天生自带避雷针。<前锋乙>郭嘉1血换2牌，再加上判断闪电的牌，还赚了1张，因此满血郭嘉也不太惧怕张角的【雷击】。并且郭嘉和小乔【天香】的配合，并尚存起爆机会。 其次，主帅张辽/甘宁号称拆迁办，要么强拆手牌，要么没收，奈何张角再神通广大，没有手牌也是力不从心。







对了，碰到超豪华的包二奶阵容，可以让小嘉嘉卖血卖的如鱼得水，随心所欲，这样的组合可谓是轻松【遗计】，毫无压力。

此阵的微妙之处在于回合的行动顺序。比较理想的方式是，华佗先动，然后孙尚香动，杀郭嘉之后，【遗计】华佗,此时回合结束对面行动时,华佗是3血，4-5手牌，之后只要坐等孙尚香爆发即可。



双栖一波流一阵主要精髓在于黄盖的【苦肉】及郭嘉的【遗计】，换取张飞尽量多的手牌，看情况而定是直捣主帅还是先断其左右手。由于三国杀最大的变数在于“手牌”，拥有手牌越多，掌控局面的机会越多，战术变化的可能与作战方向也就越多，此阵能充分发挥两人的暴血技能，把最后的输出放在天生带有会咆哮的张飞身上，一般来说，面对1-2轮AOE和张飞的N个【杀】，对方只能无可奈何了。利用边锋两联动，黄盖先行暴血到最后一点体力，AOE、【决斗】（对郭嘉）等都尽数使用，小嘉嘉尽量卖血，除了【诸葛连弩】全部【遗计】给张飞（特别是其他武器和-1马），若无【诸葛连弩】则把杀的机会留给郭嘉，如此法炮制郭嘉可以卖血3 次左右；但是黄盖绝对不是这个阵的进攻主力输出点，毕竟没有华佗暴到【诸葛连弩】的概率还是不大的，黄盖1手牌1血过，切忌黄盖不要怕死装+1马和【仁王盾】，【八卦阵】可以使用；

此时此阵的关键人物张飞亮相，其实前面的预热和暖场都是为了张飞的碾压式爆发做的铺垫和准备，只要有-1马或者是距离为2以上的武器，即可发动【咆哮】，因为对手已经遭受AOE 的攻击，血量可能已不满，所以可以选择直奔主题——杀向对方主帅，张飞可忍痛收了苦情戏男主角1血黄盖，补充3张奖励牌以积蓄力量，此处还一小小的技巧，使用【南蛮入侵】或【万箭齐发】这样的AOE收黄盖，可省下张飞一张珍贵的【杀】。之后便一波秒掉对方主帅，此阵一波不成，基本无回天之力，可谓是不成功便成仁！



此摘星阵诸葛+月英的组合，已经让对手欲哭无泪，稳定爆发+强力输出，低门槛、高频率、高手牌质量，这对夫妻组合本来就是3V3选将阶段的一大明星夫妻阵容。要么拿走、要么拆散，千万不要犹豫，冷“月亮”的威力实在太过强悍，英英一爆便不费吹灰之力杀的对手片甲不留。

配上主帅郭嘉，黄月英发AOE时，主帅郭嘉卖血为爆发率极高的英英雪中送炭，【遗计】个把个锦囊到黄月英手里，那可不是闹着玩的。黄月英在三国杀武将中，享有着最超绝的手牌转换率，使用“即时锦囊”后立即补充一张手牌，这相当于是只赚不赔的买卖；而历史上这位迟暮的军师诸葛亮的5牌【观星】技能，更是能做到细水长流，对【乐不思蜀】也拥有了抗性特别是遇上【无中生有】、【顺手牵羊】、【五谷丰登】这些神物后，可以让黄月英每回合都有爆发的可能——更别说洗牌洗到【诸葛连弩】后的黄月英了。

为什么爱郭嘉不多赘述了，相信喜爱三国杀的玩家们心中自有感受和体会。以上阵型是小编自己的一些心得和向其他前辈们借鉴的宝贵经验总结而成，总之在3V3中无论选择控场型、爆发型、支援型各具特色的武将，都需要玩家现场的把控力及全局观。并且选将还要考虑到不止自己爆发更要针对对方武将克制其爆发，方能取胜，在此也希望更多喜爱桌游的玩家能够在杀场上玩的愉快，玩的尽兴。



北京游卡桌游文化发展有限公司成立于2008年，是中国大陆第一家立足于桌游设计与推广的专业机构，三国杀是游卡桌游第一款桌面游戏，游卡桌游是中国桌游产业的拓荒者，是中国桌游行业的引领者，更是桌游这一全新娱乐方式的倡导者。

好友赠言

老湿_sky：右右玩什么游戏，身边的总会出现这么几个极品队友，就好比毛利小五郎到哪，总会死人一样。是巧合还是此人本身就有祸根？

《如果宅》作者

【撸】有时右逝

第三章

1

炎黄最近终于明白了一件事，那就是自己必须挖一个AD（物理DPS）固定选手过来。

虽然自己现在排名服务器第一，但是几支队伍都在下面拼命地追赶，而且自己树大招风，不少人都是针对着炎黄来训练战术，长此以往——不，不用多久，大概一个月——第一名的位置可能就要易主了。

甚至自己会是惨败，连易主都不是。

在网通区和美服打了这么久，炎黄深深相信自己对于T的理解和应用已经达到了目前版本的极限；如果自己称自己为服务器第二T的话，炎黄想不出谁敢称自己第一。

幸福也可以说是一个法师的佼佼者，走位、支援、节奏都跟自己如出一辙，成为了一根不可取代的中流砥柱。

本来炎黄以为这样就够了，但是当他看到了anglebaby的时候，才猛地明白：

即便自己已经是最强的盾，但是对方却有最强的矛。

也就是说……

2

“也就是说，必须时刻保持野区的视野，控制狼人的打野、SOLO和带线。”anglebaby分析着昨天我们输掉的比赛，娓娓道来。

“狼人起来的太快了。”D正在游戏里和anglebaby一对一练习上路的对线，在频道里有些抱怨。相比较于狼人的多路线发展，蛮王的发展路线确实过于单一，很容易被人抓住刚刚出了第一件DPS装备的真空期全面压制。

“不是他起来的快，是他的节奏太好了，收一波野怪，正好把上线的兵线推到他们塔下，他顺势过来GANK你。”

anglebaby看着D残血之后一个旋转消失在墙的另一边，立刻操作着自己的小丑躲进了草丛，同样让D看不到自己。

“那怎么办？”D小心的看着兵线，忽然间隐身的小丑从自己背后出现，盒子，飞刀，D躺在了血泊之中。

D确实目瞪口呆，一拍脑袋才明白过来发生了什么：angle是故意躲进草丛让D疑惑的，然后自己并没有浪费隐身技能，而是用了闪现穿墙过来，再隐身击杀了自己。

“和这招一样。”anglebaby一边回城一边对D说：“下次打他，要打心理战。”

3

那几天我公司的事情很多，并没有像以往一样九点回到家。

哦，顺便说一下，我是六点半下班，然后在公司大概干到七点半，然后回家大概一个半小时左右的车程。

那天我正在地铁上摇晃着身子打瞌睡，手机响了，是anglebaby打来的电话。

我接起来后，他很淡然的问道：“炎黄是谁？”

“服务器第一吧？”我想了半天，脑子渐渐清醒了过来。

“玩什么的？”anglebaby显然把我当网通区百科全书了，继续深度阅读。

“和我一样，玩肉的。”说出这句话的时候我不无自豪。

“好，你什么时候到家？回去以后不要上游戏，先来群里，有事。”anglebaby继续问道。

4

Anglebaby总是这么神秘，就好像潜伏在某庞大的传销组织中一样神龙见首不见尾。

但是事情到了今天为止我和D跟随着angle的领导似乎从来没有错过。

这也是为什么我回家后谨遵医嘱首先打开QQ却没有登录游戏的原因。

群里面D和angle正在激烈的争论着什么，我上线之后打了一句“最牛逼的肉来了”终止了他们的谈话。

确切的说，是D被angle禁言了。

蹲坑 作者：田品吕口



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

随后angle发给了我一串号码和一串字母。

“上游戏。”angle对我说，然后补充道：“用这个账号。”

5

我登陆游戏的时候才发现今天的服务器又是人山人海。

奇了怪了，这几天都不是很满，为什么今天服务器人又忽然多了?

难不成网通区今天又有大事?

正在琢磨着究竟发生了什么，才猛然看到自己进去之后的游戏名称竟然就是“Anglebaby”！

得，更奇怪了，为什么angle把自己的账号给了我?

当然了，这是奇怪的一天，很快我就被人邀请进了一场自由比赛之中。

一对一。

而站在我对面的人，竟然就是……

6

“我操，炎黄要单挑?”我惊讶的在群里问道，不晓得这是什么情况。

“别多想，选你的乌龟，打就行。”angle从容地说道，丝毫不理会还在被禁言的D。

于是我选了乌龟，略微忐忑的进入了游戏。

果不其然，对面的炎黄选了自己最拿手的英雄：嘉文四世。

但是当他看到我选的英雄时，打出了一串字符：??????

说实在的我脑海里全是问号了，但是既然都进了游戏了，哪里有那么多功夫闲聊?于是我先打出“GG”然后一想不对太紧张了于是又改成了“GL”，顺便买了装备出门。

对面的炎黄只是打出了一串省略号，不再多说，开始和我对线。

7

如果说在这场20分钟左右的战斗中我看到了什么，那么只有两个字。

差距。

同样都是肉盾型英雄，甚至可以说乌龟在一对一的状态下还占有绝对的优势，但是从对线期起我就发现自己占不到任何便宜。

炎黄不断的利用我这边没有血量的小兵作出要补刀的假动作，干扰着我自己的补刀；然后再利用各种穿插走位妨碍我的乌龟滚到他。

8

十分钟的时候，我回城了，同时切出游戏进了群里。

“厉害，对线根本找不到机会杀他。”我打字。

“局势怎么样了?”angle很关切的问道。

“我占据装备优势，多了一件反伤甲。”我得意的汇报着战果。

Angle没有多说什么，只是丢给我一句，回游戏。

9

是的，我以为我占据了装备优势，我以为我能够再拖延几分钟之后扩大这个优势。

但是万万没有想到的是，炎黄在十五分钟的时候消失了一次之后，再出现已经比我多了两件大件装备。

我猛然想到了以往的angle，都是用出门装大杀四方，如果不是对手很难啃的话，根本不会回家去买装备。

仔细思考一下我和炎黄之间的战斗，我才意识到了最可怕的问题：从对线期起，炎黄一次战场也没有离开过，现在不仅仅是装备体现出的经济优势，而等级上面，炎黄比我高两级。

一对一落后两级！

我觉得，这个已经足够说明所有的问题。

10

基地是在20分钟左右被爆掉的。

看着开始静止的画面，炎黄打了一段字：“你还不够资格小瞧我。”

这段话我觉得是炎黄在对angle说的；但是当我想打出“我不是本人”的时候，游戏已经退出去了。

我靠在我的椅子上，默默的点上了一根烟。

从我们在匹配模式不断获胜，到我们战胜了电信区第一名的三三队伍，我已然觉得自己是一个了不起的人物，是一个了不起的GAMER了。

但是今天，无情的事实已经告诉了我最残酷的答案。

11

我们的成绩，只是因为有一杆尖锐的长矛刺穿了对方的防线。

而那柄长矛的名字，叫做anglebaby。

但是我，甚至还有D，也在对战的同时被对方所击溃。

之所以还能够获胜，只不过是因为angle这柄长矛的攻击力太可怕了，在我们被击溃之前，对方的基地已经消失。

其实，就像angle说的，我们战胜的只是比我们弱的队伍。

而一旦遇到炎黄这个等级而定对手，那么这场比赛就会惨变成一个人的战斗。

12

退出游戏之后，群里面D已经开始继续说话了。

我刚想报告战果，但是发现D已经知晓我惨败而归。

“你疯了?”D在群里吼着：“难得的机会啊！！炎黄主动找你约战啊！！全服务器都知道了！！这件事都上了官网了！！你却让右右替你去?”

我愕然，不知道为什么angle会做这个决定；也许是因为……

也许是因为angle觉得自己不能够打败炎黄，所以换我去丢人??

一瞬间，被击溃的耻辱和现实的绝望，让我觉得自己要对出卖我的队友大发雷霆了。

13

“右右是肉。”angle在群里回答D的逼问，不愠不火。“我不是说他胖……虽然他确实挺胖的。但是他是我们队里的肉盾；但是坦白讲，他对于肉盾这个职业的理解不够深刻。他总是喜欢冒险杀人，而不能稳中求胜，后期因为经济实力而不能承受有效的伤害。既然炎黄是服务器第一的T，我自然会把这个机会让给右右。”

Angle最喜欢说的话就是，和高手打一把，胜过自己随便打一百把。

我手指放在键盘上，忽然不知道说什么好。

因为过了一会，D已经说出了我想说的话：

“……你知道不知道大家都知道你们两个单挑??这样一来，毁掉的可是你这个账号的名声啊！！”

Angle却已经换了话题，询问着D最近有没有什么好歌可以听……

14

第二天。

各大网站已经报道了所谓“网通区最强的矛盾之争水落石出”。

更多的下面的报道都已经表明了anglebaby率领的这支黑马队伍能够战胜电信区第一名完全是运气所致，因为比赛过程

表明，队伍里最强的angle水平不过云云……

我在公司里吃着午饭，看着这些报道，然后默默的关了显示器。

随后，我拿出了手机，给angle打了电话。

“谢谢。”

当我说出这两个字之后，之前的浮躁彻底烟消云散。我忽然明白angle是对的，和高手——尤其是顶尖高手对战了一把之后，我感觉到我获得了重生。

15

“我了解你的良苦用心。”我跟angle私聊着，他依旧是满不在乎的登录着游戏，忍受着那些菜鸟们鄙夷的神情。

因为现在风传angle对抗网通区第一的炎黄时过于自信过于装逼，竟然还选了个不拿手的新英雄练手，最后惨拜得宾至如归。

一个字：活该。

哦，上面那句话里“活”这个字是语气助词。

Angle依旧本着“这只是一个游戏”的态度没有多说。

16

“D怎么办。”这是我唯一的疑问。

被一连而来的胜绩所腐蚀的并不只有我而已。

Angle把最难得的机会让给了我，但是D同样缺乏这么一个重生的契机。

但是，现在我们的队伍可以说是声名狼藉，基本上不会再有什么高手同我们约战了，更不要说是单挑这种浪费时间的模式。

Angle显然早就胸有成竹：“好的肉盾难找，高手肉盾更是难寻；但是DPS这种职业，机会多得是。而且，D得到的机会比你还要好呢右右；不，夸张一点说的话，D的机会比任何人都要好。”

我当时并不明白angle是什么意思。

但是那天晚上，我终于明白了angle的计划。

“来，D。”angle在群里说道：“我们单挑一盘，认真的。”

17

在D惨败的同一天晚上，炎黄很认真的通过朋友找到了嗜血婴儿的QQ，并且加了好友。

“我想让你进入我的队伍，当副T。”炎黄开口直接开门见山。

嗜血婴儿哈哈大笑，然后说，你疯了？？

“是不是赢了那个天使你觉得你一家独大了？”笑完之后，对于这种甚至带有轻视的邀请，嗜血婴儿显然勃然大怒。

“你真的以为那天晚上和我对线的人，是angle本人？”炎黄并没有恼怒。

“废话，要是代打的话，怎么会找到一个这么弱的家伙？”嗜血婴儿看了录像，很直白的反问道。

18

炎黄叹了口气。

“你知道吗？从对线到中期，我就明白那并不是那个和你苦战的angle本人。”炎黄缓缓道来：“那是他们队伍里的那个菜鸟肉。”

“我操？”嗜血婴儿惊讶道：“什么意思？他这么瞧不起你？”

“开始的时候我也这么想的。”炎黄笑了。“但是……婴儿，你也和他打过，你真觉得他是那种装逼的人吗？如果是你的话，你会不会利用这个机会，让你们的肉盾偷梁换柱来锻炼一次？”

“你是说……”嗜血婴儿不太敢相信自己的想法：“他放弃了自己的名声，为自己的队友换取了一个锻炼的机会？

19

成大事者，不拘小节。

这是炎黄对anglebaby的一句最恐怖的评价。

在胜利面前，名声算个屁。

“加入我们，婴儿。”炎黄第一次切实感觉到了自己第一名的位置岌岌可危：“否则，这个对手不是你我可以单独应付的……”



20

十天之后。

也许并没有人注意到。

我们新建立的三三队伍在angle的带领下，排名已经悄无声息的上升到服务器第十名了。

这个排名并不可怕。

可怕的是，我们的队伍，胜率是……

100%。

· 未完待续 ·





近日，国内最大的体感游戏平台——17Vee（亿旗体感）推出了一款名为“17Vee体感游戏助手”的应用软件。这款软件针对目前使用最广泛的安卓手机系统专门设计。安装了该软件的手机能够通过蓝牙连接电脑来操控体感游戏。这项应用软件的推出，将手机和电脑连接起来，既丰富了手机的功能，又带来了游戏上的革新。

■编辑：X先生
■美术：哈秋

安卓手机华丽变身 体感游戏随手可得

专业设备随手可得 体感变得很容易

这款由17Vee体感游戏有限公司新推出的“17Vee体感游戏助手”无需专业的体感游戏设备，只需下载一个适配文件，就可以轻松让普通智能手机实现体感游戏手柄的功能。

这款软件是针对安卓手机系统研发，赋予普通的安卓手机新的功能。只需要在手机上安装这款“17Vee体感游戏助手”，再在电脑上安装一个“17Vee体感游戏平台”的客户端，通过蓝牙将手机和电脑联机，就可以用手机操控电脑，进行“体感游戏”。

从专业的体感设备到普通的安卓手机，这款软件的出现，极大地降低了体感游戏的入门门槛。这不仅有利于“体感游戏”在国内的普及，也是手机功能上的一大革新。它完美地将手机与电脑融为了一体，手机不再局限于手机本身的功能，不仅能够操控电脑，还能够拥有电脑上所拥有的整个“17Vee体感游戏平台”，极大地丰富了玩家的选择。



丰富的游戏选择 游戏发展新趋势

在积极推出更便捷的体感游戏设备的同时，17Vee还专门开发了大型单机3D体感游戏——武侠动作类的《七剑群侠传之降魔录》。同时正在制作，即将推出另一款玄幻题材的Q版3D体感单机游戏——《聊斋之倩女幽魂》。在未来，17Vee还有计划和一些游戏公司合作，代理发行运营更多游戏的体感版。

17Vee针对青少年好奇心强、自制力不足，容易沉迷游戏的特点专门了一系列亲子游戏。这类游戏画面可爱、操作简便、人物也采用了Q版造型：既有能锻炼能青少年平衡能力、反应能力的运动游戏《梦幻海底》和《超级宝贝》等，也有不同主题特色丰富青少年课外知识的主题游戏《拼图解密》和《小画家》等。这些游戏都支持多人同时操作，能让家长带着孩子一起玩，有利于青少年的健康成长。

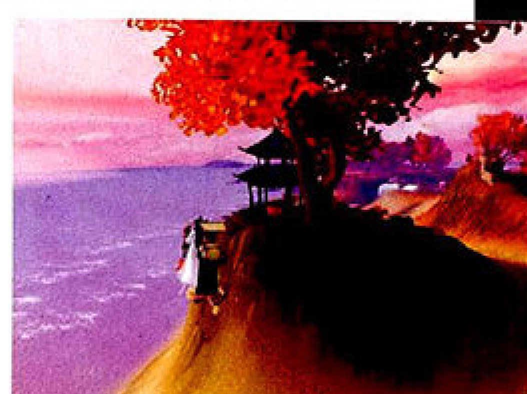
为了让玩家可玩的游戏更多，17Vee已开放了开发者平台，欢迎第三方上传游戏。从长远看来，随着体感游戏的逐渐普及，投入到体感游戏的开发的人也会越来越多，有了这样一个开放式的平台，可挖掘的空间就是无限的。

手机电脑完美结合 告别单调游戏时代

针对不同用户的不同需求，17Vee还专门推出配置了副手柄和mini蓝牙适配器的各种套装可供选择。副手柄能辅助手机完成更多的控制功能，实现游戏内前后左右移动的操作，让操作更加简便。mini蓝牙适配器针对电脑没有蓝牙装置的玩家，实现手机与电脑的蓝牙联机。以上每一款套餐都附赠多款正版体感游戏和体感游戏转换软件，让玩家有更多的游戏选择。　对于安卓手机用户来说，只需要安装一款应用软件就能让手机“潮”起来，而且这款软件只有1.04M的大小，比很多常见的应用软件都要小很多。但就是这款小小的软件，却能带给手机巨大的改变。

另外值得注意的是，当手机运行体感游戏助手这款软件之后，即便是在玩游戏的过程中，也不会影响手机的正常使用。在节能方面，用于玩体感游戏所消耗的手机电量甚至还不如普通的手机游戏消耗的电量。





1 赛睿Sensei

Steelseries Sensei游戏鼠标的激光传感器拥有10.8万像素的水平，可实现12000FPS，同时支持每秒钟鼠标移动150英寸。鼠标的三个位置拥有灯光效果：滚轮，CPI指示灯。

编辑点评

专业的竞技游戏鼠标。大牌厂商Steelseries新一代旗舰产品。鼠标的外形色泽朴实经典，金属防滑外壳看似平凡其实很牛。总体上处处彰显低调华丽的风格。硬核玩家首选。



参考价格：899元

2 Cyborg R.A.T.7 Albino

这次新推出的白化版本拥有6400的DPI，增强了轨迹跟踪。当然，最最重要的还是它的外形。第一眼看到这个鼠标，简直就像是看见一个从未来掉进现实的怪物。

编辑点评

看似很牛其实真的牛。传说中的变形金刚鼠标。该系列的鼠标自2010年上市后就一直受到技术宅的追捧。对于这款鼠标的外观，只能评论说“露得很到位”。极客首选。



参考价格：1200元

3 微软T-Mouse

微软的这款鼠标支持多点触控功能，鼠标顶部没有任何按键，相当于一块多点触摸面板，用户可以通过一两根或者三根手指组合使用，实现各种快捷操作，如滚屏、快速导航、最大化和最小化、将所有窗口排列等等。

编辑点评

什么8按键17按钮的，都太毛糙，这鼠标，0按键！散发着简洁的现代时尚气质。它就是个艺术品。艺术青年首选。



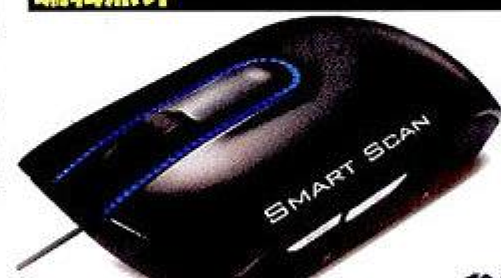
参考价格：600元

4 Lg扫描仪鼠标

LG LSM-100扫描仪鼠标的外观造型和一般常见的鼠标没什么区别，其最大的特色在于鼠标内置了微型扫描仪，当用户按住鼠标左侧的“智能扫描”按钮，扫描仪功能即被启动，随后用户只需在需要扫描的内容上面平稳滑过，鼠标便会自动将扫描到的内容自动保存下来。

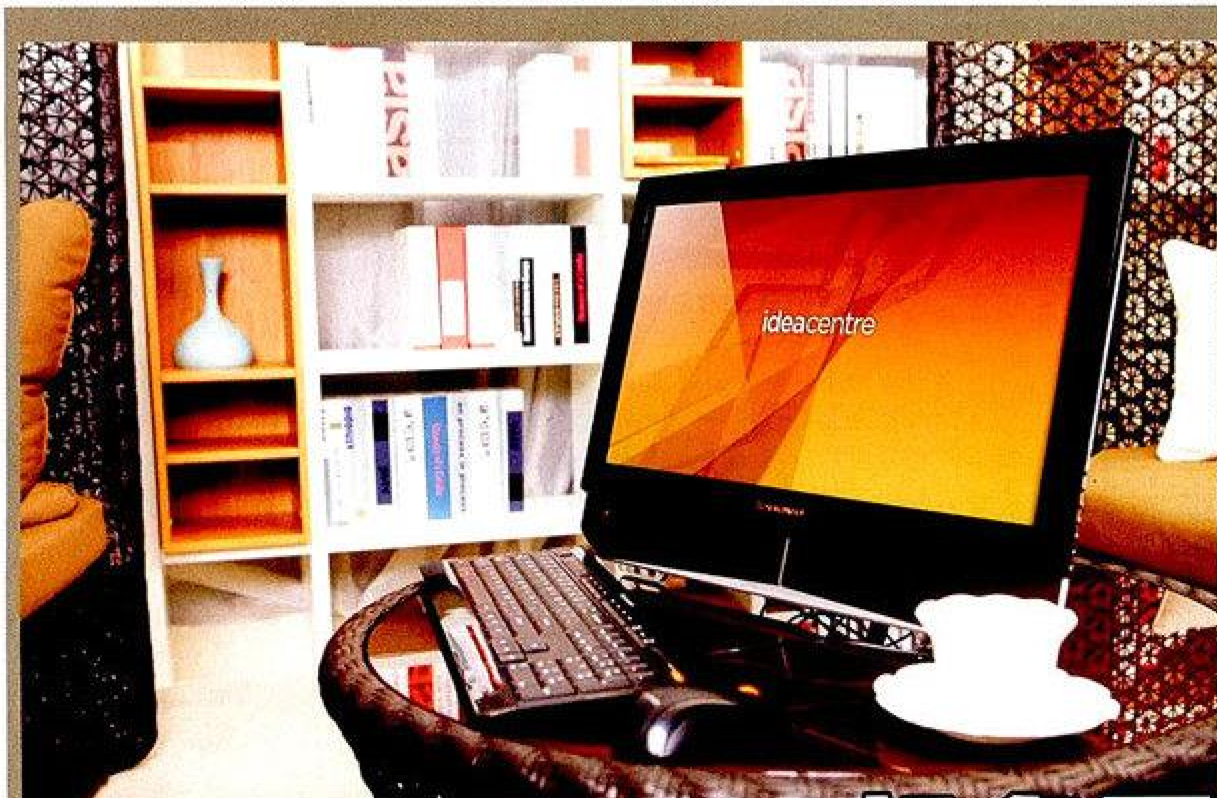
编辑点评

这款鼠标的概念还是非常新颖的，在桌面上省去了摆放扫描仪的空间。自带的文字识别技术也是办公利器。商务人士首选。



参考价格：888元

联想终结者B 全能hold住



Touch、TV、3D 一机多用

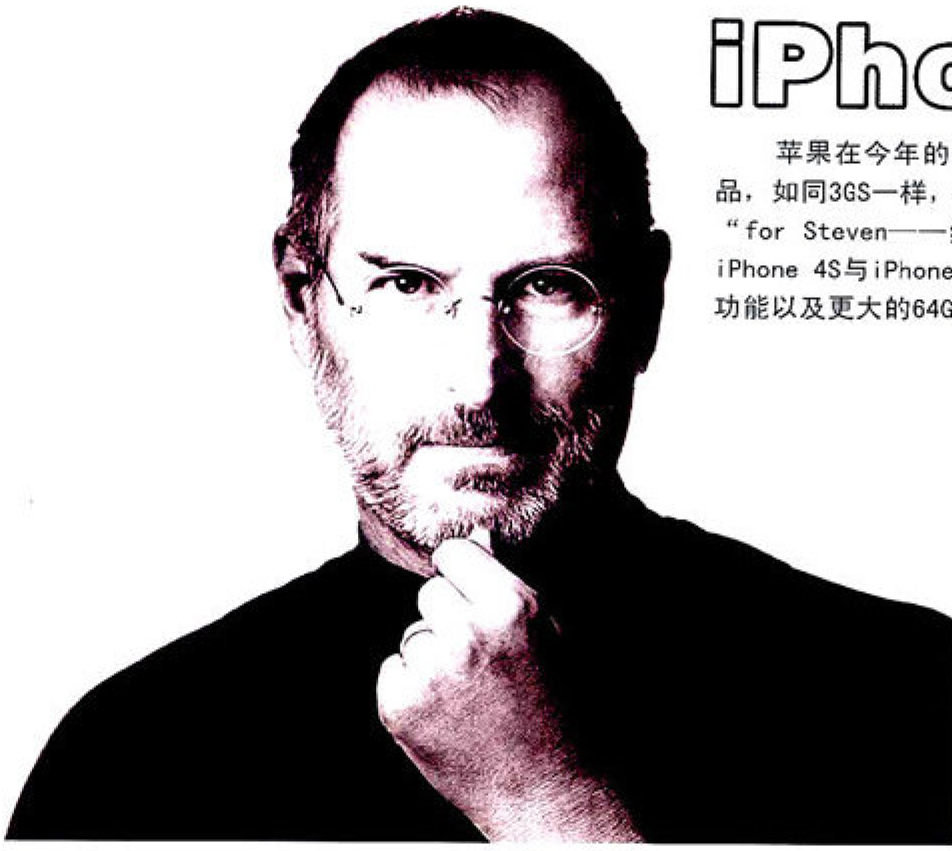
快到年底，想给家里添置些什么温暖元素呢？是性能强劲的PC?还是高清的大屏电视？抑或是全家同乐的游戏机？是否想买的太多又觉得心有余力不足呢？就让这一切纠结即刻从此终结吧，联想终结者B已经携touch,TV,3D多重应用在秋季霸气登临！

联想ideacentre 终结者B系列新一代高性能一体台式机集业内先进的触控及触控应用、独有的全新性能平台（AMD APU平台、Intel sandy bridge平台）、支持双显卡交火（高配DDR5显存）、高清电视功能、3D体验、SRS Premium Sound顶级音效后处理解决方案、5.0音响系统、LED全高清等细节于一身，轻松终结了传统PC的应用，为用户提供了一机多用，乐趣无限的家庭数字娱乐新生活。就在2012之前，让联想终结者B助您尽享酷爽的家庭数字娱乐体验！



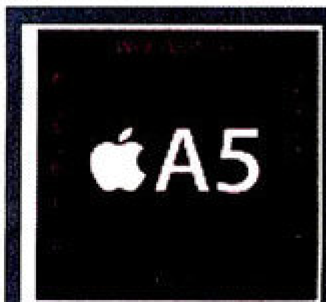
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

iPhone for Steven



苹果在今年的秋季发布会上公布了最新的手机iPhone 4S。iPhone 4S并非革命性产品，如同3GS一样，命名中的“S”仅代表了“更高级”的意思，而网友们纷纷猜测4s还有“for Steven——纪念苹果公司灵魂人物史蒂夫·乔布斯”的意义。总体来看，新机iPhone 4S与iPhone 4主要改变之处在于A5双核处理器、800万像素摄像头、Siri语音助手功能以及更大的64GB储存、GSM/CDMA双模等特点。



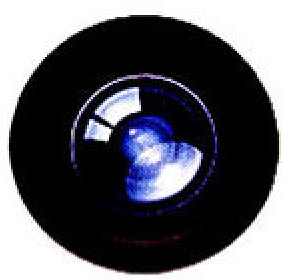


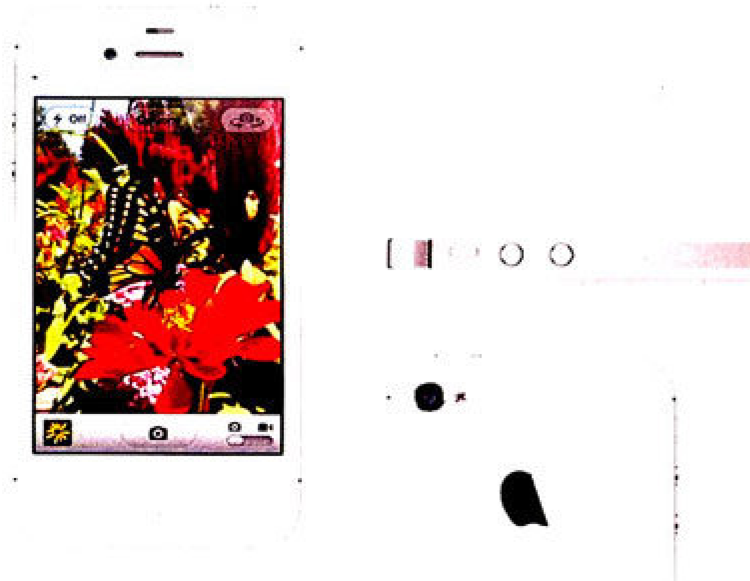
A5芯片

iPhone 4S采用了A5芯片，速度是iPhone 4内置A4芯片的2倍，图形处理能力提升7倍。A5芯片使得iPhone 4S处理一些较大的3D游戏变得更加流畅。当然，你启动应用软件、浏览网页，以及做各种操作时，都能体验到它所成就的与众不同的速度。

尽管iPhone的屏幕那么小，但它依然给无数玩家带去了良好的游戏体验。A5芯片的加入对于游戏玩家和游戏开发者来说是一个好消息。







8MP摄像头

iPhone 4S的背置主摄像头具有800万像素，比iPhone 4的摄像头多出60%。改进后的摄像头支持像素更高（3264x2448）的照片，而且拥有智能机中最快拍照速度。其他新特点还包括：带红外滤镜镜头、1080P高清视频录制、防抖&降噪、F2.4大光圈等等。苹果也表示：iPhone 4S将是用户最好的照相机和摄像机。更高级的摄像头在某些“虚拟现实”游戏中或许有一定作用，但整体的影响不大。



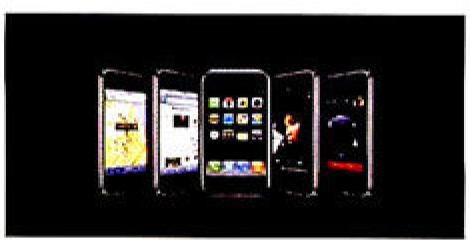
Siri语音

Siri语音助手是iPhone 4S最大的特色之一，也是iPhone 4无法实现的功能之一。去年4月份苹果收购了Siri公司，并对该技术进行了优化。通过Siri功能，可以实现问时间、找饭馆、发邮件、安排日程、导航、查找联系人、启动应用程序、调用提醒等功能。

Siri还包括传闻中的“语音转文字”的功能，你只需按下麦克风，把你想发送的内容说出来，Siri就可以将你所说的内容转换成文字，并发送出去。除了发送短信外，Siri还集成到一些第三方应用，这样，你只需动动嘴皮子，就能更新Facebook、发送Twitter消息或者即时聊天。不过稍有遗憾的是，Siri语音系统目前支持英语、法语和德语，并不支持中国地区，也尚未清楚未来是否加入。它集成的那些第三方应用也不能被访问。



iSO5+ iCloud +64GB+GSM/CDMA



iPhone 4S天生安装iSO 5系统，新增超过200个新的软件功能，全面支持iCloud，可以帮助你储存音乐、照片和文件，用无线的方式让它们自动在各设备之间无瑕共享。另一方面，64GB的容量可以让你的iPhone塞进更多的视频和更多的游戏。GSM/CDMA双模则可以让用户在网络供应商的选择上更加自由。

11月

老娘的青春啊~飞逝呀~这么快就11月了！

有读者抱怨：你们玩交越来越无厘头了耶！但是他越来越喜欢看了！这是为什么呢？你猜……

偷偷地告诉你，阅读这些小字会有意外惊喜！是什么惊喜呢？你猜……

玩家交流

11月呐！离寒假又近了！曙光就在眼前！豁然开朗呀！11月呐！期中考试咩？满地打滚啊！再次黯然……

本月座右铭：强撸灰飞烟灭！

咦？换钢笔啦？这支笔有名字哦！它叫：钢笔样子！请不要用沪语读哦！

大肥羊又添一病

众所周知，大肥羊是编辑部的病秧子，吃巧克力过敏，会神志不清，胡言乱语；玩3D游戏眩晕，会头昏脑涨，恶心想吐；玩LOL帕金森，会手指抽筋，按错技能。现在又一年的编辑考试开始了，我们才发现他还患有老年痴呆，同一章内容当新的连续复习了四五遍才发现这已经是看过的。

小P羊：重抄旧业打僵尸

前一段时间P羊在朋友们的裹挟下加入了《英雄联盟》5黑团。虽然自己用的LOLI在全局中的表现只能用打酱油来形容，好歹也混到了接近60%的匹配胜率。不过现在，P羊已经发现新的游戏目标了，没错，那就是《死亡岛》！虽然没法像在《求生之路》里那样挺枪横扫群尸，不过小李飞刀，空中飞脚虐尸让P羊大呼过瘾（死亡惩罚居然只是扣点小钱）。呃，为什么那么喜欢带点FPS玩法的丧尸游戏呢？感觉自己真是有点变态。

sky：16家媒体足球邀请赛

虽然我们拥有国足这个逆天的团队，虽然编辑部认为不看中国足球的编辑，一定是个好编辑。所以一度连足球这个项目也摒弃了。直到有一天育碧的同仁非常有诚意的邀请我们参加他们举办的网络足球媒体邀请赛，其中除了“南家游和北电攻”之外，还有腾讯，新浪，17173，52PK等重量级媒体。为此育碧还特地把上海总部搬到了电攻隔壁，我们深深地被这份诚意和执著所打动，决定放下国足这个心理包袱，重新踏上足球的行列。当然比赛我们从不在意比赛结果（家游：谁赢了就敲锣打鼓地微薄到处转发，章老湿就是你），我们也不注重参赛奖品（育碧：谁一天到晚盯着我们要参与奖，章老湿还是你），我们只关心媒体和媒体之间的切磋和联系（酷6：谁TM输了还骂人的？章老湿又是你）。

就连“碧之轨迹”也已通关的贪睡猫

前一段时间刚结束《零之轨迹》（正版在电攻淘宝店有售）的某猫，老实说对于Falcom实在是爱恨交加，游戏的坑开的越来越大迫切的让人想要玩下一作，不过如果想要默默的等待PC中文版的话实在是一种难以忍耐的煎熬。所以某猫依然决定用PSP模拟器将《碧之轨迹》通关！剧透党们我再也不怕你们啦。而游戏也一如既往的保持着Falcom的水准，期待在中国的PC中文版能够早日上市，并且得到大家的支持！

而另外作为英雄无敌迷来说《英雄无敌6》以及《英雄无敌：英雄交锋》的出现实在是超级豪华的大餐啊！大家一起再次进入“英雄无敌”的世界吧。

X先生：幸福地找到了早餐点

长久以来，X先生来就苦于早上没有时间没有地方吃早饭。虽然公司附近有几个路边摊，但城管经常把他们哄散。最近，X惊奇地发现马路边的小摊升级成了早餐流动车。这些早餐车样子圆圆地萌，卖的东西也看起来很好吃的样子。

幸福啊，一定是有哪个神仙听到了他心中的愿望，再也不用挨饿了。

那神仙一定也听到了艰难求生的摊主的心愿；那神仙一定也听到了城管良心的忏悔。

神说，我的土地上的人是有福的，我要你们都相亲相爱。人们互相扶持和帮助，而不是彼此驱逐和打斗。若有人要买早饭，就会有干净的地方买早饭；若有人要卖早饭，就会有基础设施支持和小额贷款；人们可以安心地做小生意，同时获得卫生条件方面的帮助，再不会有人强抢他们谋生的工具。

这里记录着编辑部宅男们的诡异事件！ 不管你信不信，反正我是信了！

编辑部故事

坑爹！
秀逗！
我们不是脑残！
只是偶尔会进点水……

把你的做过的丑事也拿来分享吧！这样你就可以上杂志了哟！ 正所谓：好事不出门坏事传千里！

到底谁无聊

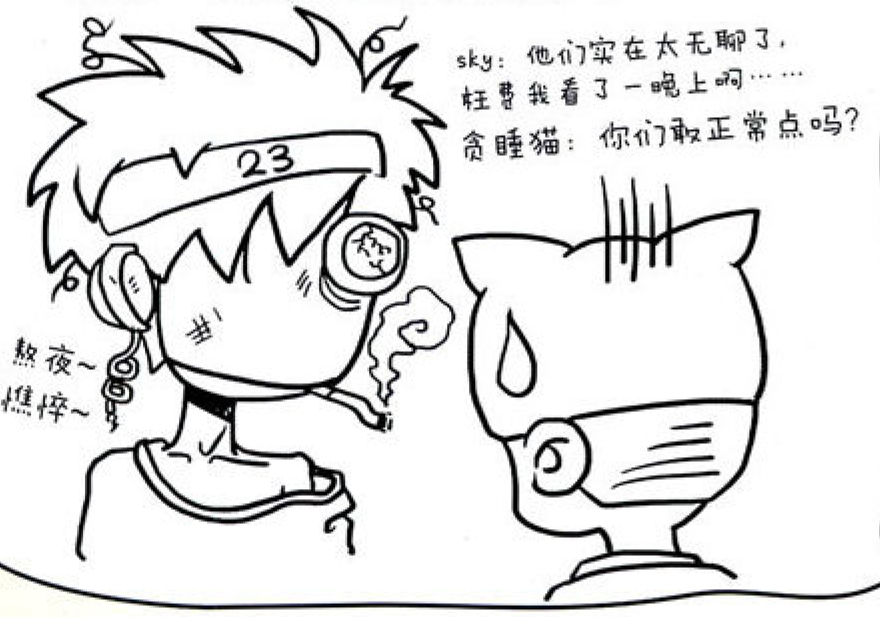
贪睡猫上班的路上遇见了sky，sky就跟贪睡猫说：“礼拜天晚上X先生、大肥羊他们五个可真够无聊的。”

贪睡猫问：“为什么？”

“他们昨晚竟然打了一个通宵的英雄联盟排位赛，到头来，排名竟然没有丝毫变动，你说说无聊不无聊。”

贪睡猫就问：“你怎么知道？”

sky说：“我昨晚看着他们打通宵的”。



缘分啊

自从肥龙走了以后，贪睡猫就成了公司未婚大龄青年的第一把交椅，父母急、亲戚急、编辑部的哥几个也帮着着急，一天晚上带着他去酒吧认识女孩子，小梅子作为爱情专家告诫贪睡猫，和女孩子搭讪一样要投其所好，要有共同语言。贪睡猫似乎明白了一点，找准了目标

“小姐，你好。”

“我好象不认识你？”

“刚好我也不认识你，真是缘分啊”





我来我来

sky和同事们去吃披萨，Samtown付钱的时候，钱刚给了服务员，sky突然叫着我来我来，一把夺过服务员手里的100块，接着从自己钱包里掏出100块付了帐，然后把抢来的100元放进自己的钱包，整个过程熟练快速利落，所有人都为sky的慷慨赞叹不绝。

疑心病

X先生是一个疑心病很重的人，在LOL里总觉得草丛有人，总觉得背后有人来Gank。有一天和一帮同事去吃午饭，路过一银行,对面走来四五个男的，忽然统一咳嗽起来。X顿时以为是暗号要抢劫,开始紧张起来怕被误伤!结果他们咳着走过去了。接着一女的，也开始咳嗽！X又开始怀疑不会是传染病病毒吧?直到他自己走到了他们开始咳嗽的地方,他也咳嗽了!TMD,谁家做菜放这么多辣椒，呛死了。



无耻的湿了……

本月格言：你二或者不二，二就在那里，不三不四

笔名：章老湿（sky）

老湿瞎扯蛋~录



倚老卖老~

瞎了我的氪金狗眼啊……

微薄：http://t.qq.com/sky-23







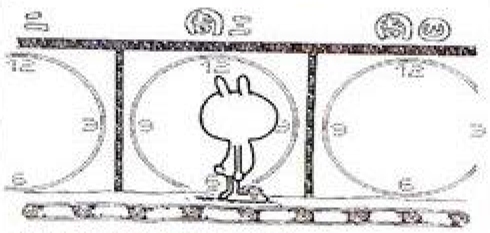
最强谐音，秒杀英语单词

pregnant 怀孕 ——扑来个男的
ambulance 救护车 ——俺不能死
ponderous 肥胖的 ——胖的要死
pest 害虫 ——拍死它
ambition 雄心 ——俺必胜
agony 痛苦 ——爱过你
bale 灾祸 ——背噢
hermit 隐士 ——何处觅他
strong 强壮 ——死壮
sting 蜇 ——死盯
abyss 深渊 ——额必死
admire 羡慕 ——额的妈呀
flee 逃跑 ——飞离
gauche 粗鲁的 ——狗屎
morbid 病态 ——毛病
putrid 腐烂 ——飘臭
obtuse 愚笨 ——我不吐死
lynch 私刑处死 ——凌迟
shun 闪躲 ——闪
tantrum 脾气发作 ——太躁
bachelor 学士/单身汉 ——白吃了
temper 脾气 ——太泼
newbie 新手/菜鸟 ——牛比
addict 上瘾 ——爱得嗑它
economy 经济 ——依靠农民
ail 疼痛 ——哎哟
shabby 卑鄙的 ——傻比
coffin 棺材 ——靠坟

Our Happy life ~ Fighting

人生是一种无法抗拒的前进

兔斯基经典语录



1.老鼠嘲笑猫的时候,身旁必有一个洞。
2.站在山顶和站在山脚下的两人,虽然地位不同,但在对方眼里,同样的渺小。
3.路的尽头,仍然是路,只要你愿意走。
4.使我们不快乐的,都是一些芝麻小事,我们可以躲闪一头大象,却躲不开一只苍蝇。
5.爱好的与憎恨的创造了历史,平庸之辈则繁衍了种族。
6.在这世上惟一件事比别人议论更糟,那就是无人议论你。
7.成功便是站起比倒下多一次。
8.失败并不意味你浪费了时间和生命。失败表明你有理由重新开始。
9.人生中有时不去冒险比冒险更危险。
10.所有的人都站在一边并不一定是好事,譬如他们都站在船的一边。
11.许多人爬到了梯子的顶端,却发现梯子架错了墙。
12.偶然的成功比失败更可怕。
13.才华其实就是把与人相同的聪明用到与众不同的地方。
14.状态是干出来的,而不是等出来的。
15.道歉是为将来再次冒犯打下伏笔。
16.所谓百依百顺,就是为了某种不可告人的目的在未完成此所表现的不同寻常的耐心。
17.所谓儿童不宜,其实就是大人们令人感动地把犯错误的危险留给了自己。
18.你想以40km/h的速度开车到80岁,还是以80km/h的速度开车到40岁？
19.在敌人面前,谁先镇定下来,谁就离胜利不远了。
20.所有的人都是平凡的,有些人因知道这一点而真正成了不平凡的人。
21.乞丐就是一种向你的良心征税的人。
22.所谓大难不死,就是有了灾祸之后,得到的不是同情,而是莫名其妙的祝贺。
23.处在社交圈中是一种烦恼,而超脱出来简直是一场悲剧。
24.厌倦,就是一个人吃完盘子里的食物后对盘子的感情。
25.参加追悼会的程序常常是,先受一次深刻的人生教育,然后大家一起继续吃喝打牌。
26.知识是一种使你知道吃鸡蛋多数会得胆固醇的粮食。
27.爱情是会沉底的,在平淡的日子里,最需要的是经常轻轻晃一晃盛装爱情的"水杯"。
28.战争：用舌头解不开就用牙齿咬吧！
29.惰性的人就像为了逮住一只耗子而不惜烧毁你自己的房子,但耗子不一定逮到了。
30.每个人的一生都有许多梦想,但如果其中一个不断搅扰着你,剩下的就仅仅是行动了。
31.世上只有想不通的人,没有走不通的路。
32.幸运之神的降临,往往只是因为你多看了一眼,多想了一下,多走了一步。
33.失败发生在彻底的放弃之后。
34.所谓敌人,不过是那些迫使我们自己变得强大的人。
35.胆怯的人在危险前被吓住了；懦弱的人在危险中被吓住了；勇敢的人在危险过后被吓住了。
36.使人疲惫的不是远方的高山,而是鞋里的一粒沙子。
37.家庭的幸福需夫妻共同努力,而破坏它,一人就够了。
38.最了解你的人有时不是你的朋友,而是你的敌人。
39.你若不想做,会找一个或无数个借口；你若想做,会想一个或无数个办法。
40.看一个人的心术,看他的眼神；看一个人的身价,看他的对手；看一个人的底牌,看他的朋友。
41.魅力女人,就是有充分的意志力去抵挡男人的进攻,也有足够多的魅力阻挡男人的撤退。
42.山盟海誓是一种经常让高山和海洋领受尴尬的重量级承诺。
43.好女人是一所学校,好男人毕业了可留校任教。
44.你不理财,财不理你。
45.不要同一个傻瓜争辩,否则别人会搞不清到底谁是傻瓜。
46.加班加点,废寝忘食有时很可能是不具备效率和工作能力的表现。
47.做父母是个专业性很强的职业,可大部分的父母未经任何培训就上岗了。

考试是会呼吸的痛，它活在我身上所有角落，去占位子会痛，不占位子会痛，连睡觉也痛；考试是会呼吸的痛，它流在血液中来回滚动，后悔不复习会痛，恨不复习会痛，想读不能读最痛



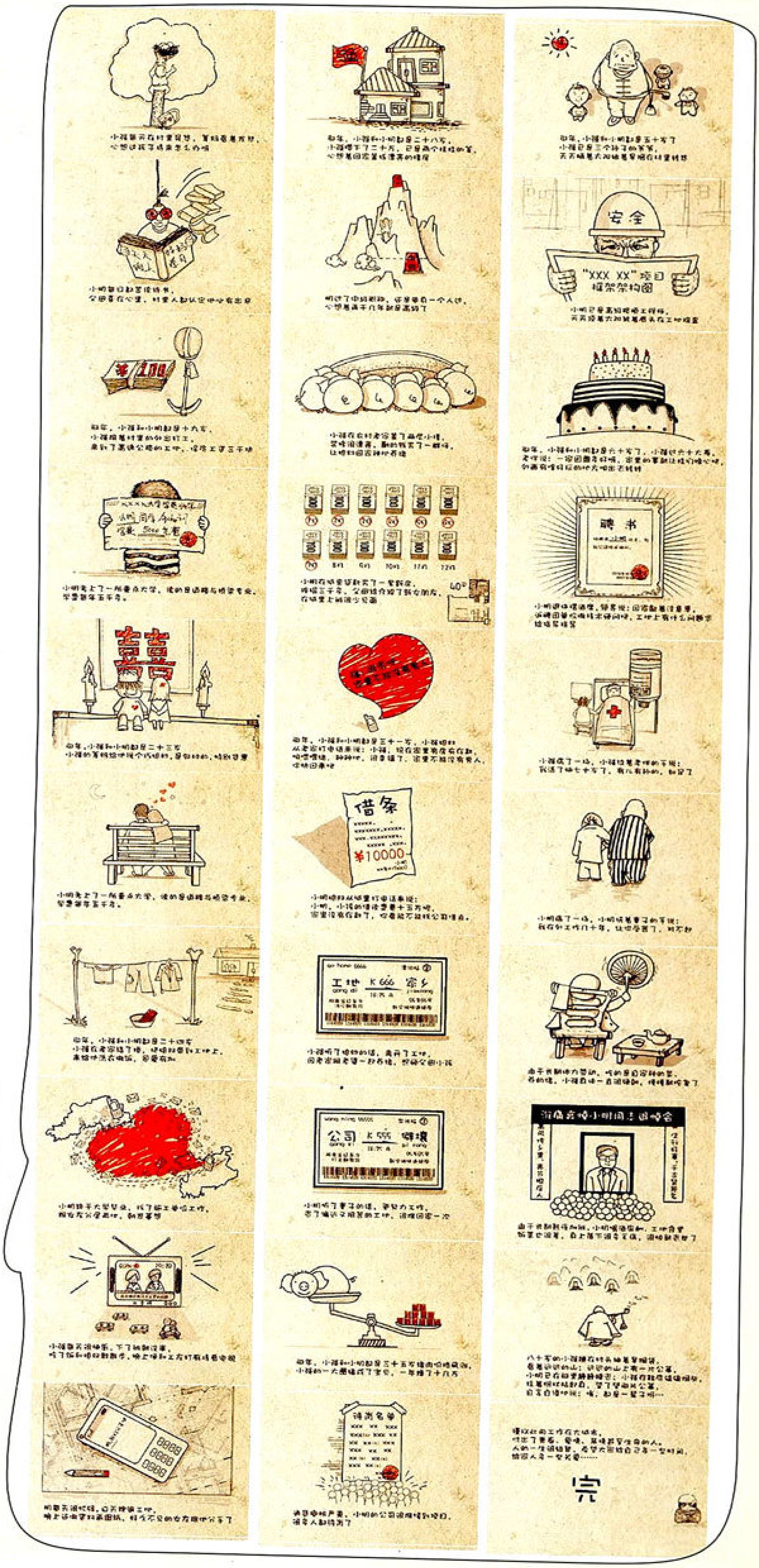
"在东京和几个日本社长喝酒，一个社长喝高了，用生硬的汉语高唱中国歌：'大刀，向鬼子头上砍去……'我通过翻译问他知道歌词内容吗？他回答不知道。我好崇拜那个教他这首歌的中国朋友。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



期末考试，老师下令同学们交试卷，所有同学都交了，还有一学生埋头苦干。老师说：“这位同学你不用再写了，我不会收你试卷了！”学生拿着试卷走到老师面前说：“你知道我是谁吗？”老师说：“不知道，我管你是谁，反正我不会收了！”男孩子笑了笑，把试卷插进一大堆试卷中间，弄乱，然后逃离现场。



真相！只有一个！真相！多少钱一斤？

电攻侦探社



警长：老湿

请叫我毛利二十三郎~

案件一



宅男X先生打游戏到11点钟才熄灯睡觉。临睡之前，他还挂机下载一款游戏，预计下载时间3小时。

半夜里，X先生忽然被惊醒，隔壁单元似乎有动静。但一会儿，声音又没了，房间里只剩下电脑散热器发出的呼呼声。

他睁开眼，发现天花板上有一块淡淡的光斑忽明忽暗地闪——难道是鬼火？是外星人入侵？不过他太懒了，没有起身检查，而是翻个身再睡。

正当他再次朦朦胧胧几乎要睡着的时候，又听见“嘀呤”一声。这声音直接就在床边响起，把他吓了一大跳。不过，他马上反应过来，是自己的挂机下载的游戏下载完了。于是，他就继续做他的梦去了。

第二天，隔壁发现被盗。

这个案子已经确定了三个嫌疑人。根据小区门口的保安录像：昨天晚上一共有三个可疑的人进过小区。

第一个嫌疑犯是一名开锁匠。准确的说是一个“野路子”开锁匠，其实做着半商半盗的生意。他在晚上十二点进入小区，十二点半离开。

第二个嫌疑犯是一个惯偷。本地警察局的常客。他在晚上两点进入小区，两点半离开。

第三个嫌疑犯是一个小混混。最近和家里闹翻了，一个人在外面游荡，正缺钱花。他在凌晨四点进入小区，没有见到他离开。

X先生仔细回想昨天晚上的情况。然后对那警察说：“我知道是谁干的了。昨天晚上，我听一些奇怪的声音，大概是发生在凌晨两点。”警察听了X先生的分析之后，查看了他的电脑，最终确定了嫌疑犯的目标。被逮捕的是十二点半就离开小区的开锁匠，这是为什么呢？

案件二

矮人建筑师被发现死在了自己的脚手架上，警察确定的死亡时间为下午2点到4点，死因是中毒，这段时间只有3个人攀上过脚手架和他接触。石匠助理、巡逻卫兵、建筑师夫人。警察分别询问几人。

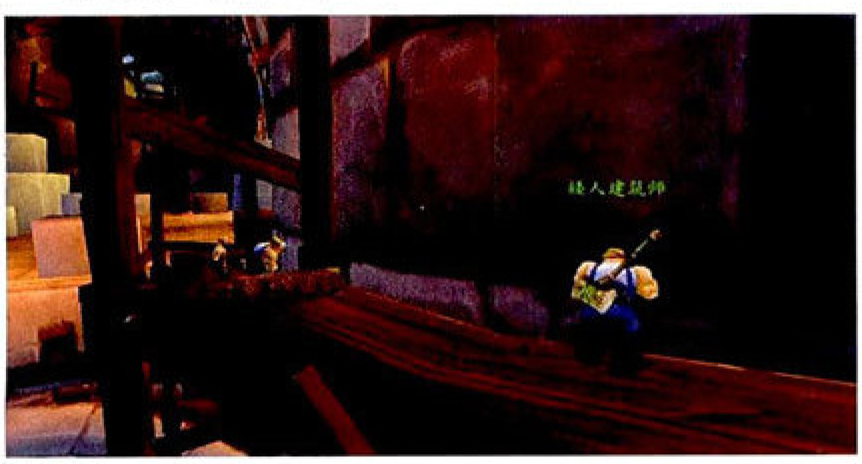
巡逻卫兵说：“我上来和石匠谈了一下战争，麦酒喝完就走了。”

助理说：“我上来送了2杯麦酒就走了。”

建筑师夫人：“他说最近每天都想吃我亲手做的羊杂饭，我只好每天给他送来，今天我给他送来之后就回家了，谁知道他就这样走了……”

警方化验了饭盒与酒杯，并没有发现有毒。这时候，警察发现现场少了一样东西，于是很快指出了凶手。

各位侦探，请问凶手是谁？又是如何下毒的呢？



案件三

某个寒冷的冬日夜里，警察接到报案，暴风城商业区某珠宝店被抢劫。

警方赶到现场，珠宝店的老板是个40多岁戴眼镜看上去很斯文的男人。

根据他的描述，当天晚上，他在街对面的家里，从窗户发现自己的店里有奇怪的光亮，于是下来查看。发现门被撬开后，他迅速冲进店里，看见几个柜台都被砸碎了，在他还没缓过神来的时候，一个带着帽子的蓝眼睛男人从角落冲出来撞倒了他，跑了出去。

警方人员听完他的描述，想了一会说：“我很怀疑那个蓝眼睛男子的存在，请你和我们走一趟吧。”

各位侦探，珠宝店的老板到底说了什么让人感到怀疑的话呢？



因本期版面有限上期答案已在老湿微薄发布

下期预告：

年终特别版，一年只此一次

下期又到了12月刊，按照惯例我们会制作一个特别版，来总结调侃一下全年的游戏圈所发生的事，同时还 有2011单机游戏年鉴，一年只此一次，也可能是绝版，2012还知不知道给不给我们机会再做？



去年特别版的给力专题

毒鞭……
赌便……
一定要记得来信哦！
还是出太阳

读编往来

无论是下雨

大学生读者

发现大学生活太棒了，我就像老鼠掉进了米缸，高中到大学，真是从地狱到天堂的过程啊。上课想去就去，不想去就不用去，想睡觉就睡觉。最主要的是没有了让人痛恨的教导主任。住校期间没父母管着，还可以经常通宵去网吧。

sky：“老鼠掉进了米缸”很多人觉得吃亏的是米缸的主人，但我觉得倒霉的却是老鼠，本来有机会逃出去的老鼠，却因为摆脱不了白花花大米的诱惑，在米缸里吃了睡、睡了吃，日子一天天过去，直到米缸见底，才发现想跳出去已无能为力。人类损失了一缸米，老鼠却丢掉了一条命。

四川·大吉大利

你好，我是一个刚毕业的学生，我非常喜欢电攻，想来编辑部做编辑，我特别能吃苦，绝对不会给你们添乱。

sky：你这一句话让我回想起我刚到编辑部面试的时候，当时我也说过“特别能吃苦”这五个字，六年过去了，我只做到了前四个字。

杭州·丁恺

我好想哭，父母离婚，考试一直不及格，老师不让我玩游戏，初恋又把我给甩了，学校一直被人欺负。

sky：就算再想哭，也要微笑着对世界说一句：你大爷的。

四川·向井理

听说新闻联播和电攻一样都要改版了？这鬼玩意终于要改版了，每天7点钟几十个台都是同一个节目，不知道的还以为电视坏了呢。

sky：千万别把我们和新闻联播放一起，就像别把公司足球队和国足放一起一样，容易被误伤。中国人之所以不喜欢看中国足球，是因为伤不起；中国人之所以不喜欢看新闻联播，是因为妒忌里面的中国人过得幸福快乐。

广东·奈奈

我觉得我妈很过分，趁我读书的时候经常来我房间翻东西，像电攻啊、游戏机之类的杂志见到就丢，更别说一些情书了。难道因为我们年纪小，所以我们只能整天被人管着？既然给了我们私人的空间，又何必整天进来翻？

sky：因为有了因为，所以有了所以。既然已成既然，何必再说何必。父母就是父母，孩子还是孩子。很多父母也不能理解为什么他们老了没孩子赡养，没孩子送终。

上海·赖彦嘉

由于高考发挥失常，我现在在一所民办大学就读，很多老师都是各大院校请来做兼职的，上课根本不知道在讲些什么？上课来得比学生还晚，下课走的比学生还快。这种老师应该让他们赶紧下课。

sky：你们可千万别小看这些走穴的老师，更不要试图去举报或者投诉他们，在这种环境下，老师假装讲课，我们假装听课；老师假装留作业，我们假装写作业；老师假装收作业，我们假装交作业；最后，我们假装考试，老师却玩儿真的了。

上海·王进龙

玩游戏是我最喜欢的娱乐项目，电攻是我最喜欢的游戏杂志，sky是我最喜欢的编辑，一定要给我回信。

sky：孩子，我就喜欢你这种没见过世面的。

广州·小蹲

不知道你们上海知不知道我们这发生的小女孩碾压事故，18个人熟视无睹，难道大人全都没有一点善心吗？我长大了可不想成为这样的人。

sky：知道老人家为什么喜欢养狗了吗？接触的人多了，开始喜欢上了畜生。

广东罗定·邓琬霖

阿泰、阿梅、黑鬼、阿……谢谢你们这么多的鼓励，可是我就不听话，不过你们放心，以后我也不会再乱发脾气了，因为“巴拉克的愤怒”不是随便用在朋友身上的……（浪费无色晶体——||）其实，体育加试我早已不怕了，只是怕朋友们把我丢了，因为他们最近对我冷漠了许多……我很希望能像初一、初二那时候，一起上网，一起玩游戏，一起……



这构图，这底色，专业级的涂鸦有没有

x先生：这位读者写的内容俺是完全没有看懂在说些什么，不过，好像很动情的样子。算算日子，现在您应该已经到了高一的课堂上，回首再看，过去的朋友们都还好吧。如果时间漫漫展开，我们总能再看到过去的那些人依然还在。

另外，她随信的涂鸦画获得了编辑部所有人的围观。此美术作品确实是不可多得的佳作，鉴于该艺术家目前仅在初中阶段就能达到如此高的水准，未来发展更是不可限量。众编辑纷纷撕破了脸皮，抢夺这幅“早期作品”，意图私藏。



泡泡战士™
-CRAZY SHOOTING-
bf.sdo.com
超人气水枪射击游戏
多样水枪
欢乐畅玩
第三人称
Q版射击
奇趣道具
玩法无穷
模糊瞄准
轻松命中
泡泡新作
品质卓群
热血模式
全新登场
立即登录《泡泡战士》官方网站：
bf.sdo.com 注册新账号。
即可在登录游戏时,免费领取30元点券大礼包!
泡泡堂 卡丁车新款续作 ∶ 经典形象演绎激烈枪战 ∶ N多道具让你一秒变高手
3D射击可爱萌主
11月盛大公测
盛大游戏
NEXON
COPYRIGHT © 2011 NEXON KOREA CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信